

PE	ersonn	age .						. Joue	:ur			
Pro	fil			Rac	e		NiveaL	ı Sexe	? Â <u>c</u>	je	Taille	Poids
•	istocrate											
	RAC. Valeur		//////////////////////////////////////	COM				Total	VITALIT			
FOI	OR RCE			INI	TIATIVE	VALEUR DEX			DV Dés de Vie	д6	PV POINTS DE VI	MAX.
DEXT				AU (ATTAQUE CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VI	E RESTANTS	<u> </u>	DM TEMPORAIRES
CONSTI	DN TUTION			A D	ATTAQUE ISTANCE	DEX	NIV		☐ BLESSURE	GRAVE		
IN INTELLI	JT IGENCE			PSY	ATTAQUE CHIQUES	PER CHA	NIV		RD			
PERCE				DEFE	NSFS	PER CHA		PER CHA Total				Total
C H	-IA			DEF PHYSIQU		EX			DEF 10	+ CHA		Total
TRA				ARME				ATTAQUE		M	SF	PECIAL
IIVA	ar i							20 +				
							1d2	20 +				
							1d2	20 +				
CAI	PACITES							+2 point	s de capac	ité à la c	réation du	ı personnage
		Voie	1			Voie	2	- po	.5 4.6 64 64		OIE 3	. personnage
R	Corpora	ition (d	aristocr	atie)		Corps d	corp.	s		Di	scours	
1	Corporatisme bonus de +5 à t associés à son c aux tests de CH de sa corporatio Aristocratie : co	ous les tests corps de mé A effectués on.	s de connais tier, et +1 pa auprès les n	sances ar rang	☐ Arts martia inflige [1d4 + des DM temp 3 et à 1d8 au obtient un bo les attaques a	Mod. de FOI poraires). Le c rang 5. De pl pnus de +1 pa	R] DM létau dé passe à 1 lus, le perso ar rang en D	ix (et non Ld6 au rang onnage DEF contre	personnage Séduction o	peut relai u Baratin,		de Persuasion, e capacité de
2	□ Appel à un an personnage pet renseignement, nécessite la réu difficulté dépen	ut demande , coup de m ssite d'un te	r de l'aide à ain, etc. Cela est de CHA (a la	□ Enchaînem personnage r attaque au co d'attaque gra portée.	éduit un adv ontact, il bén	ersaire a 0 éficie d'une	PV avec une action	contre l'INT c celle-ci pend stupide conti personnage,	le la victime ant un tour re son intére elle subit un . Une victim	à faire quelqu êt (si elle attac ne pénalité de ne ne peut être	ge peut forcer e chose de
3	□ 50/50 : Le per coût et le temp: produits qui ne illégal, prototyp peut souvent pe aux actions de c	s nécessaire sont pas en e, etc.). Le i ermettre d'	pour accéd vente libre matériel de obtenir des	er à des (objet pointe	☐ Arme de pr arme de prédile cette arme et p dégâts de l'arm arme légère, il p celui de FOR po	ection, il gagne eut ajouter sor e. De plus, à m peut utiliser sor ur calculer son	+1 en ATC lor dé d'Arts ma ains nues ou n Mod. de DE	rsqu'il utilise artiaux aux avec une X au lieu de	de +5 à tous à une corpo tests de CHA corporation	s les tests d ration cho A effectués	isie, et +1 pa s auprès les r	nces associés ir rang aux membres de sa
	□ Joker : Une fo	·		nnnage	Arme de préd		nersonnage	neut	· ·		sances / CHA arlant pendar	nt 1d6 minutes

effectuer deux attaques au contact pendant ce

tour. Toutefois, le joueur utilise un d12 au lieu

 \square Maître d'arme : Le personnage augmente sa

valeur de DEX de +2. Il peut choisir d'utiliser un

d12 en attaque au contact au lieu du d20

habituel. Si une telle attaque est réussie, il

ajoute 2d6 aux DM.

du d20 pour le test de la seconde attaque.

peut résoudre une difficulté grâce à

justifier ce deus ex-machina.

meilleur résultat.

5

l'intervention d'un événement inattendu. Le

joueur doit inventer une histoire à peu près

crédible (même si elle est improbable) pour

 \square Mandarin : Le personnage a acquis un statut

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

important au sein de sa corporation. Le

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubli

□ **Orateur**: Le personnage augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut utiliser sa capacité de Manipulateur contre une foule en faisant un test de CHA. La difficulté va de 10 pour un groupe d'une dizaine de personnes, jusqu'à 25 pour une foule de plusieurs milliers de personnes.

avec sa cible et en réussissant un test de CHA

opposé, le personnage peut changer son état

émotionnel et peut l'influencer pendant 1d6

plus tenter de l'influencer pendant 24 heures.

heures. En cas d'échec, l'état émotionnel actuel de

la cible en sort renforcé et le personnage ne peut



PE	ersonna	age .						Joue	?ur			
Pro				Rac			Nivea		a Â <u>c</u>	je	Taille	Poids
An	tiste											
	RAC. Valeur		Test	COM				Total	VITALIT			
FOR	OR RCE			INI	TIATIVE	VALEUR DEX			DV DÉS DE VIE	д6	PV POINTS DE V	MAX.
DEXT				AU (ATTAQUE CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VI	E RESTANTS		DM TEMPORAIRES
CONSTI	DN TUTION			A D	ISTANCE	DEX	NIV		☐ BLESSURE	GRAVE		
INTELL	JT IGENCE			PSY	ATTAQUE CHIQUES	PER CHA	NIV		RD			
PERCE				DEFE	NSES	PER CHA		PER CHA Total				Total
CHAR				DEF Physiqu	10 + D	EX			DEF YCHIQUE 10 -	+ CHA		
TRA	JIT	·		ARMI				ATTAQUE	D	M	SI	PECIAL
							10	20 +				
							10	20 +				
							1d	20 +				
CAI	PACITES							+2 poin	ts de capac	ité à la c	réation du	ı personnage
		Voie	1			Voii	E 2				/OIE 3	
R		Cent	re		Corp	poratio	n (mé	dias)		Di	scours	
1		oute action enir un gai ial. ermettant d'	qui peut lui	d'ordre	Corporatisi bonus de +5 à associés à sor aux tests de C de sa corpora Médias : coni	à tous les tes n corps de m CHA effectué ntion.	sts de conn létier, et +2 les auprès le	aissances L par rang	personnage Séduction o	peut relai u Baratin,		de Persuasion, e capacité de
2	Se fondre dan mettant aux pris personnage réus ND 10, aucun ac pendant un tous une pénalité de	ses plus de ssit un test Iversaire ne r. Au tour s	dix combatt de DEX (Disc e peut le cibl	ants, si le crétion) er	□ Appel à un personnage p renseigneme nécessite la re difficulté dép	neut demand nt, coup de r éussite d'un	ler de l'aid main, etc. (test de CH	e à un ami : Cela A (la	contre l'INT c celle-ci pend stupide conti personnage,	le la victime ant un tour re son intér elle subit u . Une victim	à faire quelqu êt (si elle attac ne pénalité de ne ne peut êtr	ge peut forcer ie chose de
3	□ Tirer la couve compagnons uti action, si le pers s'attribuer tout récupère le PC d PC (sans pouvoir	lise un PC p onnage est ou partie d lépensé et	oour réussir t capable de u mérite, alc l'ajoute à se	une ors il s propres	□ 50/50 : Le p coût et le ten produits qui r illégal, protot peut souvent aux actions d	nps nécessai ne sont pas e type, etc.). Le permettre	re pour acc en vente lik e matériel d'obtenir c	céder à des ore (objet de pointe	de +5 à tous à une corpo tests de CHA corporation	s les tests o ration cho A effectués	de connaissa oisie, et +1 pa	membres de sa
	□ Crédibilité :Ur	ne fois par s	scénario, en		□ Joker : Une	fois par ave	nture, le p	ersonnage	<u> </u>			nt 1d6 minutes

peut résoudre une difficulté grâce à

justifier ce deus ex-machina.

meilleur résultat.

l'intervention d'un événement inattendu. Le

joueur doit inventer une histoire à peu près

crédible (même si elle est improbable) pour

 $\hfill \square$ **Mandarin :** Le personnage a acquis un statut

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

important au sein de sa corporation. Le

réussissant un test de CHA (Persuasion), le

compagnons à un contrôle des forces de l'ordre

ou à une arrestation. Le ND du test dépend de la

□ **Urbanité**: Le personnage augmente sa valeur

action dans un milieu densément peuplé (hors

actions de combat), il peut lancer deux dés et

de CHA de +2. De plus, lorsqu'il réalise une

personnage peut échapper avec ses

nature de l'offense et de l'opposition.

conserver le meilleur résultat.

En milieu densément peuplé

4

5

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées

□ **Orateur**: Le personnage augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut utiliser sa capacité de Manipulateur contre une foule en faisant un test de CHA. La difficulté va de 10 pour un groupe d'une dizaine de personnes, jusqu'à 25 pour une foule de plusieurs milliers de personnes.

avec sa cible et en réussissant un test de CHA opposé, le personnage peut changer son état

émotionnel et peut l'influencer pendant 1d6

plus tenter de l'influencer pendant 24 heures.

heures. En cas d'échec, l'état émotionnel actuel de

la cible en sort renforcé et le personnage ne peut



ے ح	rsonn	200						Joue	əı ir			
Pro		uye .		Raci			Niveau			<i>je</i>	Taille	Poids
Ass	sassin											
CAR	AC. Valeur	Mod.	Test	COME	ВАТ			Total	VITALIT	Έ		
FOF	OR RCE			INI	TIATIVE	VALEUR DEX			DV Dés de Vie	д6	PV POINTS DE VIE	MAX.
DE DEXT				AU (ATTAQUE CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE V	IE RESTANTS	D	M TEMPORAIRES
CONSTI				A D	ATTAQUE ISTANCE	DEX	NIV		☐ BLESSURE	GRAVE		
IN	IT			PSY	ATTAQUE CHIQUES	PER CHA	NIV		RD			
PE					•	PER CHA	J [PER CHA				
PERCE				DEFE	NSES			Total				Total
CHAR				DEF PHYSIQUE	10 + D	EX		[Ps	DEF YCHIQUE 10	+ CHA		
TRA	IT			ARME				ATTAQUE		DM	SPE	CIAL
							1d2	20 +				
							1d2	20 +				
							1d2	20 +				
CAI	PACITES							+2 poin	ts de capac	cité à la d	création du p	ersonnage
		VOIE	1			Voi	E 2		,		/OIE 3	
R	,	Bas-fo	onds			Fur	tivité			Pi	lotage	
1	☐ La chance des c'est un miracle été victime de n simple accident par rang dans ce	que le pers naladie, de . Il obtient 1	onnage n'ait violence ou d	pas déjà d'un	□ Discrétion inaperçu, le ¡ +2 à son test dans cette Vo	personnage de DEX pou oie.	bénéficie d'	un bonus de ng acquis	poste de pilo autre voie, il des postes s de ce poste pilotage. Le	otage (PIL). peut choisi uivants : CA s'applique a pilote peut	personnage peut S'il en est capabl ir de piloter et d' IN, SEN ou ORD. au lieu du bonus effectuer une ac	e grâce à une occuper l'un Seul le bonus du poste de
2	□ Coup vicieux (est rarement ho et par combat, i l'attaque est réu pénalisée d'un r du combat.	norable. Ur I peut assér ussie, la DEF	ne fois par ac ner un coup v de la cible e	dversaire vicieux. Si est alors	☐ Sens affûte Voie, le perse les tests de P de son envire etc.).	és : Pour cha onnage gagr PER destinés onnement (v	que rang da ne un bonus à évaluer la	ns cette de +1 à tous perception gilance,	Manœuv effectue de la défense bonus à la l	re d'éviter es manœuvet l'esquive DEF égal au	ment (M): Le porres défensives, e. Le vaisseau du rang du pilote o un malus de -2	privilégiant ispose d'un . Toutefois,

☐ Attaque déloyale : Quand il attaque un permet de faire appel à son réseau de contacts (ou adversaire dans le dos ou par surprise, le à la solidarité de ceux qui, comme lui, ont grandi personnage inflige 1d6 points de DM dans les rues) pour de se sortir d'un mauvais pas, supplémentaires (qui ne sont pas multipliés en cas de critique). Ce bonus passe à +2d6 au rang Attaque déloyale ☐ Embuscade: En quelques minutes, le

□ Ivan le Fou (L) : Grâce à une manœuvre inattendue, les adversaires ne peuvent plus attaquer le vaisseau du personnage pendant le reste du tour. De plus, il effectue un test d'opposition de Pilotage contre l'un des adversaires. S'il l'emporte, il peut, au choix, prendre l'avantage sur ce dernier pendant 1d6

□ **Polychrone**: Lorsqu'il occupe un autre poste

émérite), le pilote fait bénéficier son vaisseau

des deux bonus : celui du poste de pilotage et

en plus du poste de pilotage (voir Pilote

celui du poste additionnel.

cherche à neutraliser son adversaire le plus vite possible. Il effectue une attaque normale. Toutefois, la CON de sa cible est divisée par deux pour déterminer si le coup provoque une blessure grave et si l'adversaire s'évanouit.

☐ Sens de la confrérie : Une fois par aventure,

de bénéficier d'un coup de pouce inattendu ou

d'une information vitale ou de récupérer de ses

blessures sans l'intervention d'un médecin. ☐ Coup incapacitant (A) : Le personnage

4

5

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

> ☐ As des as : Le personnage lance deux dés et garde le meilleur résultat à chaque fois qu'il effectue une action de manœuvre ou une action limitée ayant trait à son vaisseau. De plus, il augmente sa valeur de DEX de +2.

☐ Cour des miracles : Dans une zone populeuse, le personnage et ses compagnons échappent à ses poursuivants. En 1d6 h. il obtient faux papiers et fausses identités. +5 à tous ses tests d'interaction sociale avec ceux qui évoluent en marge de la société. Interactions avec les bas-fonds

DEX de +2. Il est capable de se mouvoir et de disparaître dans les ombres en un clin d'oeil. Même s'il est observé et visible, le personnage peut demander un test de DEX (Discrétion) pour échapper à son (ou ses) observateur(s).

□ **Ombre** : Le personnage augmente sa valeur de

Actions de manœuvres et actions limitées ayant trait à son vaisseau

tours, ou le mettre hors de portée.

Chroniques Oubliées Fiche de personnage non officielle pour



rersonnage			Jouer	I r		
Profil	Race	Niveau	Sexe	Âge	Taille	Poids
V						
CARAC. Valeur Mod. Test	COMBAT			VITALITE		
FOR FORCE	INITIATIVE VALEUR DEX			DV DÉS DE VIE 310	PV POINTS DE VIE	MAX.
DEX DEXTÉRITÉ	AU CONTACT FOR	NIV		POINTS DE VIE RESTANTS	DM	TEMPORAIRES
CON	A DISTANCE DEX	NIV		☐ BLESSURE GRAVE		
INT	PSYCHIQUES PER CHA			RD		
PER PERCEPTION	DEFENSES		otal			Total
CHA CHARISME	DEF PHYSIQUE 10 + DEX		DE Psych	10 + CHA	<u> </u>	
TRAIT	ARME	AT	TAQUE	DM	SPECI	AL
		1d20	+			
		1d20	+			
		1d20	+			

TRA	ARME	:	ATTAQUE	DM	SPECIAL	
			1d20 +			
			1d20 +			
			1d20 +			
٩F	PACITES					
	Voie 1	Voie 2		Vo	IE 3	
R	Biokynésie	Médecin	e	Télép	hathie	
	□ Bioperception: +2 par rang dans les tests de PER (détecter un être vivant). Le psi ressent la présence de vie biologique et d'ondes psychiques autour de lui. Il est capable d'évaluer le niveau de santé général d'une forme de vie. PER (détecter un être vivant)	□ Secouriste: Le personnage p quelques minutes un personna récupère alors 1d6 PV.		□ Empathie (PER): Avec une attaque psychique ré détecter l'état d'esprit su test échoue, celle-ci a cor Cela peut permettre de d parfois être la conséquen	ussie, le psi peut perficiel d'une cible (si le nscience de l'intrusion). étecter le stress qui peut	
	☐ Métabolisme amélioré (L - PER): La cible bénéficie d'un bonus de +2 à n'importe quelle caractéristique pendant 1 heure. À la fin de ce délai, elle est Affaiblie pendant 1d6 heures. Au rang 4, le psi peut Affaiblir un adversaire pendant 1d6 tours.	☐ Médecin: Le personnage reço par rang atteint dans la Voie à tou médecine, de biologie ou d'anato des soins à un personnage blessé de repos, il lui permet de doubler vie utilisé. Médecine, biologie, s	is les tests de mie. S'il accorde avant une période le résultat du Dé de	□ Bouclier Psi: La DEP d +1 par rang. Le personna pas causer d'egofeedbac d'une attaque psychique à un non-psi comment a psychiques.	ge peut choisir de ne ck lorsqu'il est la cible e. Il peut aussi enseigner	
	□ Detox (A - PER): Le psi peut détecter la présence de n'importe quel poison ou toxine dans le corps de sa cible. Il peut en annuler les effets en réussissant une attaque psychique contre la cible (attaque qui doit aussi dépasser un ND de 10 à 25 en fonction du poison). +2 par rang à tous ses autres tests impliquant les poisons.	□ Chirurgien: En passant une I d'un blessé, le personnage peu d'ignorer les effets d'une bless réussissant un test de DEX (chi Seule une blessure grave peut sorte.	it lui permettre ure grave en rurgie) ND 15.	Attrape-rêves (A - PER psyché d'un individu. La cib Si l'attaque est réussie, le p sur les motivations et le car peut lui permettre d'obteni particulier, et lui confère au ses interactions sociales ave	le a l'impression de rêver. si obtient des informations actère de sa cible. Cela r une information en Issi un bonus de +5 à toutes	
	□ Réparation des tissus (A - PER): Le psi annule les blessures graves et régénère les tissus en 1d6 tours. Il doit rester concentré et réussir une attaque psychique contre la cible (attaque qui doit aussi dépasser un ND de 10 à 25 selon la gravité des blessures). Le psi devient Affaibli pendant 1d6 heures.	Frappe chirurgicale: Désorm personnage obtient un critique contact ou à distance sur un ré au d20 et il ajoute +1d6 aux DN obtenus.	en attaque au sultat de 18 à 20	fait tout pour exécuter les ordres du psi aussi vite qu		
	□ Adaptation: Le psi augmente sa valeur de CON de +2. En passant une nuit de repos ininterrompue dans un cocon protecteur (qu'il s'est créé), il obtient avoir un corps transformé ne subit plus aucune pénalité liée aux conditions spécifiques d'un nouvel environnement. Il peut passer pour un représentant de la faune locale.	□ Expert : Le personnage obtien tous les tests de DEX de précisio augmente de +2 la valeur de son Désormais, le joueur lance deux de médecine ou de chirurgie et grésultat. DEX (précision r	n manuelle et score d'INT. d20 à tous les tests garde le meilleur	□ Bombe mentale (L - Cl bombe mentale dans l'espri réussite, face à une situation choisi, la cible devient Paral pendant 1d6 heures. Seul un la victime de sa torpeur. Para augmente ses valeurs de CH	t de sa cible. En cas de n particulière ou un mot clé ysée (mais consciente) n second mot clé peut sortin r ailleurs, le personnage	



	Pe	rsonn	age .						Joue	:ur			
	Pro				Rac			Niveau		. Âge	?	Taille	Poids
	Bu	reaucrate											
		AC. Valeur		Test	COMI				//////////////////////////////////////	VITALITE			
4	FOR				INI	TIATIVE	VALEUR DEX			DV DÉS DE VIE	d6	PV POINTS DE VIE	MAX.
4	DE Dexté				AU (ATTAQUE CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VIE R	ESTANTS	[OM TEMPORAIRES
5	CO CONSTIT				A D	ATTAQUE ISTANCE	DEX	NIV		☐ BLESSURE GR.	AVE		
4	IN				PSY	ATTAQUE CHIQUES	PER CHA	NIV		RD			
ς	PE PERCEP				DEFEI	NSES	PER CHA	•	PER CHA				Total
j	CH CHARI				DEF Physiqui	10 + D	EX			DEF CHIQUE 10 +	СНА		
	TRAI	IT			ARME			Α	TTAQUE	DM		SPE	ECIAL
								1d2	0 +				
								1d2	0 +				
								1d2	0 +				
	CAF	PACITES							+2 point	s de capacit	é à la cr	éation du _l	personnage
			Mair										
			VOIE	1			Voi	E 2			Vo	DIE 3	
	R		Cent			Corpor		E 2)			oie 3 ronique	
	R 1		e: Le perso oute action tenir un gair ial.	nnage dispo qui peut lui n personnel	d'ordre	Corporatismonus de +5 a associés à sor aux tests de C de sa corpora	me: Le perso à tous les tes n corps de m CHA effectué ition.	onnage obtie sts de conna sétier, et +1 ss auprès les	issances par rang	□ Électronicie bonus de +2 p réparer ou uti bord d'un vais senseurs (SEN	n: Le pers ar rang à liser des s seau, il pe) ou la sal	sonnage obti tous les tests ystèmes élec eut occuper l le des ordina	ent un s visant à ctroniques. À a salle des teurs (ORD).
		bonus de +5 à to permettre d'obt financier ou soc Action p	e: Le perso oute action tenir un gain ial. ermettant d'a personnel fina is la masse ses plus de ssit un test diversaire ne r. Au tour su	nnage dispo qui peut lui n personnel obtenir un gai ancier ou socia (L): Dans un dix combatti de DEX (Disc e peut le cibl	d'ordre n combat ants, si le crétion) er	Corporatismonus de +5 à associés à sor aux tests de C	me: Le perso à tous les tes n corps de m CHA effectué ition. c connaissan ami: Une fo neut demand nt, coup de l éussite d'un	onnage obtie sts de conna létier, et +1 les auprès les ces / CHA ois par jour, l der de l'aide main, etc. Ce test de CHA	e à un ami :	□ Électronicie bonus de +2 p réparer ou uti bord d'un vais senseurs (SEN	n: Le persa ar rang à liser des s seau, il pu) ou la sal er et utilis Recherci ser les seiles informa planète	sonnage obti tous les tests ystèmes électeut occuper l' le des ordina er l'électroni ne (L): Le per nseurs d'un v nations détail e. Il doit pour	ent un s visant à ctroniques. À a salle des teurs (ORD). ique rsonnage est vaisseau llées sur un c ce faire
	1	bonus de +5 à tr permettre d'obt financier ou soci Action p Se fondre dan mettant aux pris personnage réu ND 10, aucun ac pendant un tou	e: Le perso oute action tenir un gain ial. ermettant d'obsersonnel fina is la masse ses plus de sist un test diversaire ne r. Au tour su -5 en DEF. rture à soi : illise un PC p sonnage est ou partie di dépensé et l	nnage dispo qui peut lui n personnel obtenir un gai ancier ou socia (L): Dans un dix combatta de DEX (Disc e peut le cibl uivant, sa cik capable de u mérite, alo l'ajoute à ses	d'ordre n combat ants, si le crétion) er olle aura de ses une ors il s propres	□ Corporatisi bonus de +5 a associés à sor aux tests de C de sa corporat Corporation □ Appel à un personnage p renseigneme nécessite la re	me: Le personate de la corps de monte de la corps de monte de la corps de monte de la corps nécessai de sont pas expe, etc.). Le permettre la corps de	onnage obtie sts de conna sétier, et +1 ss auprès les ces / CHA ois par jour, I der de l'aide main, etc. Ce test de CHA o de main de peut diviser re pour accé en vente libre e matériel de d'obtenir de	e à un ami : ela (la mandé).	□Électronicie bonus de +2 p réparer ou uti bord d'un vais senseurs (SEN Répare □ Détection & capable d'utili pour obtenir o vaisseau ou ur réussir un test	n: Le persar rang à liser des seseau, il pu) ou la sal er et utilis Rechercles ribes informate planète de [rang personnagenemi. Il purir une se alarme, ré ou pertui	sonnage obtitous les tests ystèmes électeut occuper l'ele des ordina ter l'électroni ne (L): Le per nseurs d'un v nations détail e. Il doit pour + Mod. de Pf ge est capabl eut effectuer errure électroni cupérer des	ent un s visant à ctroniques. À a salle des teurs (ORD). ique rsonnage est vaisseau llées sur un r ce faire ER du e de pirater r un test onique sans
	2	bonus de +5 à tr permettre d'obt financier ou soc Action p Se fondre dan mettant aux pris personnage réu ND 10, aucun ac pendant un tou une pénalité de Tirer la couve compagnons ut action, si le pers s'attribuer tout récupère le PC c	e: Le perso oute action tenir un gair ial. ermettant d'a tersonnel fina is la masse ses plus de ssit un test diversaire ne r. Au tour si -5 en DEF. rture à soi : dilise un PC personnage est ou partie di dépensé et le r dépasser si est de CHA at échapper un contrôle ation. Le ND	nnage dispo qui peut lui n personnel obtenir un gai ancier ou socia (L): Dans un dix combatti de DEX (Disc e peut le cibl uivant, sa cib capable de u mérite, alca l'ajoute à sei son total de scénario, en (Persuasion) avec ses des forces do du test dép	d'ordre n combat ants, si le crétion) er ole aura de ses une ors il s propres départ).	□ Corporatisi bonus de +5 à associés à sor aux tests de C de sa corporat Corporation □ Appel à un personnage p renseigneme nécessite la ri difficulté dép □ 50/50 : Le p coût et le tem produits qui r illégal, protot peut souvent	me: Le person de rous les tes en corps de months de la connaissan ami: Une for eut demandent, coup de réussite d'un end du coup de sont pas e connaissan personnage personnage e ceux qui l'officis par aver e une difficur d'un événe venter une le me si elle est	connage obtiests de conna détier, et +1 es auprès les ces / CHA ois par jour, I der de l'aide main, etc. Ce test de CHA o de main de peut diviser re pour accé en vente libr e matériel de d'obtenir de utilisent. Inture, le per lté grâce à ement inatte histoire à pe improbable	e à un ami : ela (la mandé). par deux le der à des e (objet e pointe s bonus rsonnage ndu. Le u près	□Électronicie bonus de +2 p réparer ou uti bord d'un vais senseurs (SEN Répare □Détection & capable d'utili pour obtenir o vaisseau ou ur réussir un test vaisseau]. □ Hacker : Le un système er d'INT pour ou déclencher d'a un ordinateur	n: Le persar rang à liser des seau, il po o u la sal er et utilis Rechercl se sei les informate planète de [rang personnaginemi. Il pyrir une sealarme, ré ou perturourant. tronique (un test en choisie (sin malus des, si la coroccuper l'	sonnage obtitous les tests ystèmes électeut occuper l'ele des ordina er l'électroni et (L): Le per nations détail e. Il doit pour + Mod. de Pfer des cupérer des crupérer des roposition de auf Coque) d'e -2 pour le renfiguration dues postes SEN	ent un s visant à ctroniques. À a salle des teurs (ORD). ique rsonnage est vaisseau llées sur un r ce faire ER du e de pirater r un test onique sans données sur me par combat, e Senseurs, la un vaisseau este du i vaisseau le

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.

de CHA de +2. De plus, lorsqu'il réalise une

conserver le meilleur résultat.

En milieu densément peuplé

5

action dans un milieu densément peuplé (hors

actions de combat), il peut lancer deux dés et

Fiche de personnage

sa valeur d'INT de +2. De plus, à chaque fois qu'il

ordinateur, une machine ou un robot, il lance

effectue une action en rapport avec un

deux dés et conserve le meilleur résultat.

Ordinateurs, machines, robots



Pe	ersonna	3 9 e .						Joue	:ur		
Pro		_		Rac			Niveau		e Âge	Taille	Poids
Ch	asseur de j										
CAF	RAC. Valeur		Test	COM				Total	VITALITE		
FOI	OR RCE			INI	TIATIVE	VALEUR DEX			DV DÉS DE VIE	PV POINTS DE VI	MAX.
DEXT				AU (ATTAQUE CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VIE REST	ANTS	DM TEMPORAIRES
	DN TUTION			A D	ISTANCE	DEX	NI #2		☐ BLESSURE GRAVE		
INTELL	JT IGENCE			PSY	ATTAQUE CHIQUES	PER CHA	NIV		RD		
PERCE	ER EPTION			DEFE	NSES	PER CHA		PER CHA Total			Total
CHAR	HA RISME			DEF PHYSIQU	10 + D	EX		Psy	DEF CCHIQUE 10 +	СНА	
TRA	ılT			ARME	Ε			ATTAQUE	DM	SP	PECIAL
							1d	20 +			
							1d	20 +			
							1d	20 +			
CAI	PACITES									+1 Poir	nt de Chance
		VOIE	1		_	Voii	E 2			Voie 3	
R	Arme	s pers	sonnell	25		Esp	ace		2	nvestigatio	on
1	☐ Ajuster : Le pe +1 en attaque et toutes les armes	aux DM de de sa caté	es armes à fe	u de	□ Claustrophi combinaison limitées (intra -2). Au prix d' personnage p confère un bo	spatiale, les avéhiculaire une action d peut improvis	pénalités s : 0 ; extrave le mouvem ser un couv	ubies sont éhiculaire : ent, le	de recherche d'i lui permet d'acc protégées si cell activité.	se: +2 par rang po nformations. Son s éder à certaines do es-ci sont en rappo echerche d'informa	statut officiel onnées ort avec son
2	□ Coup chanceu après une attaqu dépenser un PC l'armure de son	ue réussie, pour ignore	le personnag er totalemen	ge peut	□ Multicultur tentative d'in bénéficie d'ui reconnaître la leurs forces e base).	teraction soon n bonus de + a plupart des	ciale, le per -5. Le perso s vaisseaux caractérist	rsonnage onnage peut de sa race, iques de	peut occuper le p Il est alors capabl vaisseau pour ob sur un autre vaiss	echerche (L): Le po poste de SEN à bord le d'utiliser les sens tenir des informatic seau ou une planète n test de [rang + Mo	d'un vaisseau. eurs d'un ons détaillées e. Il doit pour
3	□ Coup précis (A 15), le personna défense de son a de son attaque (ge repère u adversaire e	ine faiblesse et ajoute 1d6	dans la aux DM	□ Coup neutr utilisable que pour assomm divisée par de provoque une s'évanouit.	si l'arme du ner. La CON d eux pour dét	personnag le sa cible e erminer si	ge est réglée est alors le coup	☐ Trouver le poi complet à évalue d'un bonus égal (Persuasion, Inti ses attaques.	nt faible (L): Passe er sa cible permet à son rang, soit à s midation, etc.), soi rès 1 tour d'observ	de disposer son action it à l'une de
4	□ Coup rapide (la deux attaques po un d12 au lieu do attaque.	endant ce t	our. Le joue	ur utilise	□ Né dans un donc occuper vaisseau spat caractéristiqu	· l'ensemble ial. Le bonus	des postes appliqué a	d'un aux	le MJ doit lui rap un lieu qu'il a vis	etique : Si le joueur opeler tous les déta sité ou une convers ent un bonus de +5	ails relatifs à à à

par deux (arrondi au supérieur) lorsqu'un poste

 \square Microgravité : Le personnage augmente sa

valeur de DEX de +2. De plus, lorsqu'il utilise sa

capacité Né dans un vaisseau, il peut maintenant

appliquer l'ensemble de son Mod. comme bonus

est occupé grâce à cette capacité.

aux caractéristiques du vaisseau.

□ **Tireur d'élite :** Lorsqu'il utilise Coup rapide, le

attaque. Le personnage augmente sa valeur de

personnage utilise un d20 pour sa deuxième

5

PER de +2.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées

tests de « culture générale ».

lui est demandé.

□ **Perception héroïque :** Le personnage

augmente sa valeur de PER de +2. Il peut

désormais lancer deux d20 et conserver le

meilleur résultat à chaque fois qu'un test de PER

Culture générale



	ersonna	age .								PUT		
Pro	ifil evalier my	stiono		Rac	e		Nive	au	5exe	e Âge	Taille	Poids
	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,											
CAF	RAC. Valeur	Mod.	Test	COMI	BAT TIATIVE	VALEUR			Total	DV DÉS DE VIE 06	PV	MAX.
	RCE				ATTAQUE CONTACT	FOR	NI	L		DÉS DE VIE POINTS DE VIE RESTANTS	POINTS DE VIE	OM TEMPORAIRES
СС	DN				ATTAQUE ISTANCE	DEX	NI					
					ATTAQUE CHIQUES	PER CHA] [□ BLESSURE GRAVE		
PE						PER CHA			PER CHA			_
PERCE	-IA			DEFE DEF PHYSIQU		EX		T(otal	DEF 10 + CHA	A	Total
Сная				ARME					TAQUE	DM		ECIAL
TRA	ATT				-			1d20		DIVI	Jr L	CIAL
								1d20	+			
								1d20	+			
CAI	PACITES								+2 point	s de capacité à la	création du	personnage
		Voie	1			Voi	IE 2				VOIE 3	
R	C	lairvoy	yance		Co	mbat q	bsych	hiqu	e	Psyc	hokynési	e
1		couverte d'in tion du men ions du flux p urs heures ap igilance), déte	dices ou d'info songe ou des é psychique peu	ormations émotions, vent être ments.	□ Bouclier Ps barrières infr bénéficie d'u utilise des d8 d'egofeedbac avec le trait V	anchissables n bonus de plutôt que ck. Cette cap	s autour +1 DEP p des d6 p pacité pe	de soo oar ran oour se	n esprit. Il ig, et is dégâts	Manipulation à dis déplacer ou manipuler la manipulation manqu peut « lever » un véhic manipuler un clavier. A vaisseau en plein vol et la fois avec une vitesse	des objets petit ue de précision. A ule de petite tail u rang 5, il peut t agir sur plusieu	s et légers et Au rang 3, il le et perturber un
2	□ Défense intuit capable d'antici adversaires. Il be DEF. Ce bonus s' s'il occupe le po passe à +2 une f	per les mou énéficie d'u 'applique a ste de pilot	uvements de in bonus de + ussi au comb age (PIL). Le	ses +1 à la at spatial	esprit en un p centres nerve m (attaque p 1d6 de DM et 4, le projectil	orojectile ps eux d'une cil sychique sta t est Étourdi	ychique ble visib andard). ie pour 1	visant le à mo La cibl L tour.	les oins de 50 le subit	Dombat kinétique pendant le combat p d'un bonus de +1 à la de mouvement pour adversaire. C'est une qui inflige 2d6 DM (3	our, au choix, b DEF ou utiliser lancer un objet attaque à dista	eénéficier r une action t sur son
3	☐ Postcognition mémoire d'une une personne, il standard. Pour u taille de l'endro	personne o s'agit d'un un lieu, la d	ou d'un lieu. (e attaque ps ifficulté dépe	Contre ychique end de la	psi peut cond un second so plus belle. Il r temporaires,	entrer son é uffle et repr egagne 1d6	énergie a rendre la PV perr	afin de a batai nanen	trouver lle de ts, 2d6 PV	☐ Champ de force : L (action gratuite) un c confère +2 en DEF co solides, les rayons so champ de force n'en	hamp de force intre les project niques et plasn	qui lui ciles, les niques. Ce

□ Vision lointaine (L): Le psi peut percevoir avec l'un de ses sens ce qui se passe dans n'importe quel endroit à portée de vue, ou qu'il a visité dans un passé récent (10 jours au maximum). Le psi doit réussir un test de PER (ND 15 +1 par jour passé depuis sa dernière visite). En cas d'échec critique, il est Aveuglé pendant 1d6 tours.

écoulée depuis les événements.

☐ Precognition (L): Le personnage augmente ses valeurs de PER et d'INT de +2. Il peut évaluer les différents chemins du temps, sous la forme de visions plus ou moins claires d'avenirs possibles. Une fois par partie, le joueur peut demander au MJ de lui donner des informations sur une scène à venir.

égal à son rang, dans un rayon de 50 m. Il effectue une attaque psychique contre chacune d'elle. En cas de réussite, la cible subit un Assaut Psi. Le personnage ne peut subir d'egofeedback sur ce type d'attaque.

Domination (A - CHA): +2 en CHA. Avec une attaque psychique réussie, prise de contrôle total d'une

□ Onde Psi (L - CHA): Le psi projette son esprit

vers un nombre de cibles visibles, au maximum

toutes ses attaques psychiques.

□ **Domination (A - CHA) :** +2 en CHA. Avec une attaque psychique réussie, prise de contrôle total d'une cible (maintien = 1 action d'attaque / tour). Une fois par tour, la victime peut se libérer (egofeedback pour le psi) en réussissant une attaque psychique (A - CHA). 3 attaques ratées : l'esprit du psi est rejeté (sans egofeedback), la victime vit quelques dernières minutes de folie intense et décède d'une crise cardiaque.

□ Cryo/Pyrokinésie (A - CHA): Avec une attaque psychique contre la DEF (et non la DEP), sans risque d'egofeedback, le psi lance un projectile de feu (DM 3d6 DM + 1d6 / tour, jusqu'à qu'une action de mouvement éteigne le feu ou que le dé de DM soit 1), ou de froid (DM 2d6 et la cible est Ralentie pendant 1d6 tours).

se cumuler avec un autre champ de force.

□ Vol: Le psi peut s'élever lui-même dans les airs et voler. Sa vitesse maximale est le double de sa vitesse au sol. Se maintenir en vol est une action gratuite, et le personnage peut donc continuer à agir tout en volant. En outre, le personnage augmente sa valeur de FOR de +2.



rers	וחחם	3 <i>9e</i>					Joue	ur		
Profil				Race		Niveau	Sexe	Âge	Taille	Poids
Colon										
CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE		+1 / Niveau
FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DÉS DE VIE de	PV POINTS DE VIE	MAX.
DEX DEXTÉRITÉ				AU CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VIE RESTANTS	[OM TEMPORAIRES
CON				A DISTANCE	DEX	NIV		☐ BLESSURE GRAVE		
INT				PSYCHIQUES PSYCHIQUES	PER CHA	NIV		RD		
PER					PER CHA		PER CHA			
PERCEPTION				DEFENSES		T	otal			Total
CHA CHARISME				DEF PHYSIQUE 10 +	EX		D Psyc	EF 10 + CHA		
TRAIT				ARME		AT	TAQUE	DM	SPE	CIAL
						1d20	+			
						1d20	+			
						1d20	+			

	VOIE 1	VOIE 2	Voie 3
R	Bordure	Corps à corps	Planètes
1	□ Débrouillardise : Le personnage est capable d'occuper n'importe quel poste d'un vaisseau. Toutefois, lorsqu'il le fait, il n'accorde aucun bonus aux Mod. du vaisseau.	☐ Arts martiaux: A mains nues, le personnage inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM létaux (et non des DM temporaires). Le dé passe à 1d6 au rang 3 et à 1d8 au rang 5. De plus, le personnage obtient un bonus de +1 par rang en DEF contre les attaques au contact (sauf s'il est Surpris).	Explorateur: Le personnage ne subit aucun malus à cause des modifications de gravité, de climat, de température ou de pression. Il gagne un bonus égal à son rang à ses tests de survie en milieu hostile, de détection des dangers ou de résistance à l'environnement ainsi qu'à toutes ses interactions sociales avec des extra-terrestres. Survie, détection des danger, interactions sociales extra-terrestres
2	☐ Sens de la communauté: Lorsqu'il participe à un test en coopération, le personnage double les bonus accordés par l'ensemble des participants au test. Une fois par partie, en aidant un compagnon, il peut lui redonner 1 PC à utiliser dans l'action ou la scène concernée.	☐ Enchaînement: Une fois par tour, lorsque le personnage réduit un adversaire a 0 PV avec une attaque au contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire a portée.	□ Confrérie: Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à une relation. Cela nécessite la réussite d'un test de [rang + Mod. De CHA]. La difficulté (10 à 25) dépend de l'importance du service.
	□ Planques: Pour chaque rang dans cette voie, le personnage peut définir un contact. Il n'est pas obligé de définir tous ses contacts a priori, et peut tout à fait en définir un nouveau lorsque la situation l'impose. Ces contacts sont des personnes de confiance prêtes à le dépanner.	☐ Arme de prédilection: Le personnage choisit une arme de prédilection, il gagne +1 en ATC lorsqu'il utilise cette arme et peut ajouter son dé d'Arts martiaux aux dégâts de l'arme. De plus, à mains nues ou avec une arme légère, il peut utiliser son Mod. de DEX au lieu de celui de FOR pour calculer son score d'attaque. Arme de prédilection	□ Planétologue: En réussissant un test de [rang+ Mod. d'INT] de ND 15, le personnage peut déterminer des données de survie primordiale qui lui confèrent un bonus égal à son rang pour toutes ses actions hors combat pendant la période où il se trouve sur la planète. Bonus « planétologue »
	□ Coup puissant (L): La DEF du personnage est pénalisée d'un malus de -2, mais tous ses DM infligés sont doublés. À noter que le personnage peut utiliser cette capacité avec un vaisseau s'il occupe à la fois les postes de PIL et de CAN.	□ 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.	□ Ingénierie planétaire: Une fois par séance, le personnage peut utiliser le « terrain » pour dissimuler son vaisseau, échapper à des poursuivants ou automatiquement prendre l'avantage sur un vaisseau adverse. C'est une action gratuite qui peut être utilisée même si le personnage n'occupe aucun poste à bord.
5	□ Survivant : Le personnage augmente sa valeur de FOR de +2. De plus, il ne peut plus être Affaibli et bénéficie d'un bonus de +5 à toute tentative de résister à un poison ou une maladie. Maladies et poisons	☐ Maître d'arme : Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. Il peut choisir d'utiliser un d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel. Si une telle attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM.	□ Savoir encyclopédique : Le personnage augmente sa valeur d'INT de +2. Il lance deux dés et garde le meilleur résultat pour les actions de Connaissance, de Recherche d'informations ou de Culture générale. Connaissance, culture générale,



Personnage					Joue	ur		
Profil	F	Race		Niveau	Sexe	Âge	Taille	Poids
Commerçant								
CARAC. Valeur Mod		<i>IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII</i>			Total	VITALITE		
FOR		INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DÉS DE VIE 210	PV POINTS DE VIE	MAX.
DEX DEXTÉRITÉ	P	AU CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VIE RESTANTS	D	M TEMPORAIRES
CON		A DISTANCE	DEX	NIV		☐ BLESSURE GRAVE		
INT	F	PSYCHIQUES	PER CHA	NIV		RD		
PER PERCEPTION	DI	EFENSES	PER CHA	-	PER CHA Fotal			Total
CHA CHARISME	PH	DEF HYSIQUE 10 +	EX	+1	D Psyc	EF 10 + CHA	1	
TRAIT	AF	RME		Α	TTAQUE	DM	SPE	CIAL
				1d2	0 +			
				1d2	0 +			
				1d2	0 +			

CAPACITES

	VOIE 1	Voie 2	VOIE 3
R	Corporation (commerce)	Discours	D nvestigation
1	□ 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. Commerce: connaissances / CHA	□ Beau parleur: Une fois par partie, le personnage peut relancer un test de Persuasion, Séduction ou Baratin, ou un test de capacité de cette voie, et conserver le meilleur résultat.	□ Esprit d'analyse : +2 par rang pour chaque test de recherche d'informations. Son statut officiel lui permet d'accéder à certaines données protégées si celles-ci sont en rapport avec son activité. Recherche d'informations
2	□ 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).	□ Provocateur (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 et -2 en DEF). Une victime ne peut être ciblée que par une seule provocation par partie.	□ Détection & Recherche (L): Le personnage peut occuper le poste de SEN à bord d'un vaisseau. Il est alors capable d'utiliser les senseurs d'un vaisseau pour obtenir des informations détaillées sur un autre vaisseau ou une planète. Il doit pour ce faire réussir un test de [rang + Mod. de PER du vaisseau].
3	□ 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.	□ Caméléon : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à une corporation choisie, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès les membres de sa corporation. Corporation : connaissances / CHA	☐ Trouver le point faible (L): Passer un tour complet à évaluer sa cible permet de disposer d'un bonus égal à son rang, soit à son action (Persuasion, Intimidation, etc.), soit à l'une de ses attaques. Bonus après 1 tour d'observation
4	□ 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.	Manipulateur: En parlant pendant 1d6 minutes avec sa cible et en réussissant un test de CHA opposé, le personnage peut changer son état émotionnel et peut l'influencer pendant 1d6 heures. 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.	☐ 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 ».
5	☐ 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.	□ Orateur: Le personnage augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut utiliser sa capacité de Manipulateur contre une foule en faisant un test de CHA. La difficulté va de 10 pour un groupe d'une dizaine de personnes, jusqu'à 25 pour une foule de plusieurs milliers de personnes.	□ Perception héroïque: Le personnage augmente sa valeur de PER de +2. Il peut désormais lancer deux d20 et conserver le meilleur résultat à chaque fois qu'un test de PER lui est demandé.



Pers	חחם	age					Joue	ur		
Profil				Race		Niveau	Sexe	Âge	Taille	Poids
Contre	bandies	<i>p</i>								
CARAC.			Test	COMBAT			Total	VITALITE		
FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	+2		DV Dés de Vie 38	PV POINTS DE VI	MAX.
DEX Dextérité				AU CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VIE RESTANTS		DM TEMPORAIRES
CON				A DISTANCE	DEX	NI ¥1		☐ BLESSURE GRAVE		
INT				PSYCHIQUES PSYCHIQUES	PER CHA	NIV		RD		
PER PERCEPTION				DEFENSES	PER CHA		PER CHA			
CHA CHARISME				DEE	EX		Total D	EF 10 + CH	Д	Total
TRAIT				ARME		A	TTAQUE	DM	SF	PECIAL
						1d2	0 +			
						1d2	0 +			
						1d2	0 +			
CAPAC	ITES								+1 Poi	nt de Chance

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Armes personnelles	Espace	Pilotage
1	☐ Ajuster : Le personnage obtient un bonus de +1 en attaque et aux DM des armes à feu de toutes les armes de sa catégorie de prédilection. Catégorie de prédilection	□ Claustrophile: Lorsqu'il utilise une combinaison spatiale, les pénalités subies sont limitées (intravéhiculaire: 0; extravéhiculaire: -2). Au prix d'une action de mouvement, le personnage peut improviser un couvert qui lui confère un bonus de +1 en DEF.	Pilote émérite: Le personnage peut occuper le poste de pilotage (PIL). S'il en est capable grâce à une autre voie, il peut choisir de piloter et d'occuper l'un des postes suivants: CAN, SEN ou ORD. Seul le bonus de ce poste s'applique au lieu du bonus du poste de pilotage. Le pilote peut effectuer une action d'attaque s'il occupe un poste de CAN.
2	☐ Coup chanceux: Une fois par tour de combat, après une attaque réussie, le personnage peut dépenser un PC pour ignorer totalement l'armure de son adversaire.	☐ Multiculturalisme: Lors de sa première tentative d'interaction sociale, le personnage bénéficie d'un bonus de +5. Le personnage peut reconnaître la plupart des vaisseaux de sa race, leurs forces et faiblesses (caractéristiques de base). Première interaction sociale	☐ Manœuvre d'évitement (M): Le personnage effectue des manœuvres défensives, privilégiant la défense et l'esquive. Le vaisseau dispose d'un bonus à la DEF égal au rang du pilote. Toutefois, il subit du même coup un malus de -2 à l'ATD.
3	□ Coup précis (A): S'il réussit un test de PER (ND 15), le personnage repère une faiblesse dans la défense de son adversaire et ajoute 1d6 aux DM de son attaque (2d6 en cas de réussite critique).	□ Coup neutralisant (L): Cette capacité n'est utilisable que si l'arme du personnage est réglée pour assommer. La CON de sa cible est alors divisée par deux pour déterminer si le coup provoque une blessure grave et si l'adversaire s'évanouit.	□ Polychrone: Lorsqu'il occupe un autre poste en plus du poste de pilotage (voir Pilote émérite), le pilote fait bénéficier son vaisseau des deux bonus: celui du poste de pilotage et celui du poste additionnel.
4	□ Coup rapide (L): Le personnage peut effectuer deux attaques pendant ce tour. Le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.	□ Né dans un vaisseau : Le personnage peut donc occuper l'ensemble des postes d'un vaisseau spatial. Le bonus appliqué aux caractéristiques du vaisseau est toutefois divisé par deux (arrondi au supérieur) lorsqu'un poste est occupé grâce à cette capacité.	□ Ivan le Fou (L): Grâce à une manœuvre inattendue, les adversaires ne peuvent plus attaquer le vaisseau du personnage pendant le reste du tour. De plus, il effectue un test d'opposition de Pilotage contre l'un des adversaires. S'il l'emporte, il peut, au choix, prendre l'avantage sur ce dernier pendant 1d6 tours, ou le mettre hors de portée.
5	☐ Tireur d'élite : Lorsqu'il utilise Coup rapide, le personnage utilise un d20 pour sa deuxième attaque. Le personnage augmente sa valeur de PER de +2.	☐ Microgravité: Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. De plus, lorsqu'il utilise sa capacité Né dans un vaisseau, il peut maintenant appliquer l'ensemble de son Mod. comme bonus aux caractéristiques du vaisseau.	As des as: Le personnage lance deux dés et garde le meilleur résultat à chaque fois qu'il effectue une action de manœuvre ou une action limitée ayant trait à son vaisseau. De plus, il augmente sa valeur de DEX de +2. Actions de manœuvres et actions limitées ayant trait à son vaisseau



PE	ersonna	age		Joueur										
Pro		_		Race			Niveau		Âge	Tail	le	Poids		
	plomate													
	AAC. Valeur		Test	COMB				Total	VITALITE					
FOI	OR RCE			INIT	IATIVE	VALEUR DEX			DV DÉS DE VIE	POINTS		MAX.		
DEXT	E X ÉRITÉ			AU C	TTAQUE ONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VIE REST	ANTS	DM 1	EMPORAIRES		
CONSTI				A DIS	TTAQUE STANCE	DEX	NIV		☐ BLESSURE GRAVI					
IN	JT IGENCE			PSYC	TTAQUE HIQUES	PER CHA	NIV		RD					
PE PERCE	ER			DEFEN	SES	PER CHA		PER CHA				Total		
CHAR	-HA			DEF PHYSIQUE		EX			DEF 10 +	СНА		Total		
				ARME			Δ	TTAQUE	DM		SPECI/	ΔΙ		
TRA	ATT			, titivite			1d2		DIVI		JI LCIP	11		
							1d2	0 +						
							1d2	0 +						
CAI	PACITES							+2 point	s de capacité	à la création	ı du per	sonnage		
								_ -				8		
		VOIE :	1			Voi	E 2			VOIE 3				
R	Corpor			que)		Voie				Voie 3	2			
R 1	Corporatisme bonus de +5 à to associés à son co aux tests de CHA de sa corporatio Politique : conna	: Le person ous les tests orps de mét A effectués an.	nage obtient de connaiss tier, et +1 pa auprès les m	t un [ances r rang !	□ Beau parle u personnage p Séduction ou cette voie, et	Disc ur: Une fois eut relancer Baratin, ou	par partie, le un test de la un test de ca	Persuasion, pacité de	□ Claustrophile combinaison spa limitées (intravé -2). Au prix d'un personnage peu confère un bonu	Espace: Lorsqu'il utilis tiale, les péna hiculaire : 0 ; e e action de mo t improviser ur	se une lités subio xtravéhic uvement n couvert	ulaire : , le		
	□ Corporatisme bonus de +5 à to associés à son co aux tests de CHA de sa corporatio	: Le person bus les tests orps de mét A effectués : on. aissances / (ni : Une fois at demander coup de ma ssite d'un te	nage obtient de connaiss tier, et +1 pa auprès les m CHA par jour, le r de l'aide à t ain, etc. Cela est de CHA (la	t un [I ances r rang embres]	personnage p Séduction ou	Tisco ar: Une fois eut relancer Baratin, ou u conserver le r(L): Par un la victime, le t un tour à fai son intérêt (si le subit une pu lne victime ne	par partie, le un test de la un test de ca e meilleur rése de personnage pers	Persuasion, pacité de sultat. Se CHA eut forcer losse de le en attaque	combinaison spalimitées (intravé -2). Au prix d'un personnage peu confère un bonu Multiculturalitentative d'inter bénéficie d'un b reconnaître la pleurs forces et fabore)	Espace: Lorsqu'il utilis titiale, les péna hiculaire : 0 ; e e action de mo t improviser ur s de +1 en DEF sme : Lors de s action sociale, onus de +5. Le upart des vaiss	ie une lités subii xtravéhic uvement n couvert : a premièi le persor personna seaux de téristique	ulaire : , le qui lui re nnage age peut sa race, es de		
1	□ Corporatisme bonus de +5 à to associés à son co aux tests de CH/ de sa corporatio Politique : conna □ Appel à un am personnage peu renseignement, nécessite la réus	: Le person pus les tests porps de mét A effectués de in. aissances / (in) i: Une fois it demander coup de ma siste d'un te d du coup de sonnage pe sinécessaire sont pas en e, etc.). Le r ermettre d'un ermettre	nage obtient de connaiss tier, et +1 pa auprès les m CHA par jour, le r de l'aide à i ain, etc. Cela le main dem ut diviser pa pour accéde vente libre (matériel de p obtenir des b	t un I I I I I I I I I I I I I I I I I I	personnage p Séduction ou cette voie, et Provocateu contre l'INT de celle-ci pendan stupide contre personnage, el et -2 en DEF). L	Tisco ur: Une fois eut relancer Baratin, ou u conserver le r(L): Par un la victime, le t un tour à fai son intérêt (s) le subit une pa ocation par pa Le personna es tests de co tion choisie, effectués au	par partie, le un test de sun test de se meilleur rése test opposé of personnage pire quelque chi elle attaque de i elle attaque de i elle attaque de peut être citartie.	de CHA eeut forcer losse de le en attaque ellée que par un bonus s associés long aux	combinaison spalimitées (intravé -2). Au prix d'un personnage peu confère un bonu Multiculturalitentative d'inter bénéficie d'un b reconnaître la pleurs forces et fabore)	Espace: Lorsqu'il utilis tiale, les péna hiculaire : 0 ; e e action de mo t improviser ur s de +1 en DEF sme : Lors de s action sociale, onus de +5. Le upart des vaiss iiblesses (carac mière interactie sant (L) : Cette l'arme du pers La CON de sa pour détermir	ie une lités subir xtravéhic uvement n couvert : . a premiè le person personna seaux de ctéristique on sociale capacité onnage e cible est a ner si le co	re qui lui re nnage age peut sa race, es de n'est st réglée alors		
2	□ Corporatisme bonus de +5 à to associés à son co aux tests de CHA de sa corporatio Politique : conna □ Appel à un am personnage peu renseignement, nécessite la réus difficulté dépend □ 50/50 : Le per coût et le temps produits qui ne s illégal, prototype peut souvent pe	: Le person cous les tests corps de mét A effectués de con. coissances / 0 i: Une fois it demander coup de ma coup de de coup de de coup de c	nage obtient de connaiss tier, et +1 pa auprès les m CHA par jour, le r de l'aide à l ain, etc. Cela est de CHA (la le main dem. ut diviser pa pour accéde vente libre (matériel de p obtenir des b ilisent. rure, le perso é grâce à ment inattenc stoire à peu p mprobable) p	t un lances r rang leembres le	Provocateu cette voie, et Provocateu contre l'INT de celle-ci pendan stupide contre personnage, ell et -2 en DEF). L une seule prov Caméléon : de +5 à tous le à une corpora tests de CHA e corporation.	r : Une fois eut relancer Baratin, ou conserver le ur (L) : Par un la victime, le t un tour à fai son intérêt (si le subit une pune victime ne ocation par par Le personna es tests de cution choisie, effectués au connaissance ur : En parlai t en réussissa sonnage peu peut l'influer d'échec, l'étre renforcé et le conserver et le conse	par partie, le un test de la un test de ca e meilleur rése de personnage prire quelque che i elle attaque énalité de -5 de peut être citarrie. age obtient a onnaissance , et +1 par ra près les mer ces / CHA unt pendant 1 aent un test de t changer soincer pendant at émotionnaise personnage le personnage	de CHA eut forcer lose de le en attaque elée que par un bonus s associés ing aux mbres de sa // d6 minutes e CHA e état 1d6 el actuel de e ne peut	combinaison spalimitées (intravé-2). Au prix d'un- personnage peu confère un bonu Multiculturalitentative d'inter bénéficie d'un b reconnaître la pl leurs forces et fa base). Prer Coup neutralite utilisable que si pour assommer divisée par deux provoque une b	Espace Lorsqu'il utilis stiale, les péna hiculaire : 0 ; e e action de mo t improviser ur s de +1 en DEF sme : Lors de s action sociale, onus de +5. Le upart des vaiss iiblesses (carac mière interactio sant (L) : Cette l'arme du pers La CON de sa pour détermir essure grave e iisseau : Le per nsemble des p Le bonus appl du vaisseau es li au supérieur	ie une lités subir xtravéhic uvement n couvert : a premiè le person personna seaux de rtéristique capacité connage e cible est a ner si l'adve sonnage ostes d'u iqué aux t toutefo) lorsqu'u	re qui lui re qui lui re nnage age peut sa race, es de n'est réglée alors oup ersaire peut n visa divisé		



Pers	onna	age					Joue	eur		
Profil				Race		Niveau		e Âge	Taille	Poids
Ecolog	iste									
	Valeur	Mod.	Test	COMBAT		1	Total	VITALITE		+1 / Niveau
FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DÉS DE VIE 38	PV POINTS DE VIE	MAX.
DEX DEXTÉRITÉ				AU CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VIE RESTANTS]	OM TEMPORAIRES
CON CONSTITUTION				A DISTANCE	DEX	NIV		☐ BLESSURE GRAVE		
INT				PSYCHIQUES PSYCHIQUES				RD		
PER PERCEPTION				DEFENSES	PER CHA		PER CHA Fotal			Total
CHA CHARISME				DEF PHYSIQUE 10 +	DEX		Г	DEF PICHIQUE 10 + CHA		
TRAIT				ARME		А	TTAQUE	DM	SPE	ECIAL
						1d2	0 +			
						1d2	0 +			
						1d2	0 +			
CAPAC	ITES								+1 Poin	t de Chance
		VOIE	1		Voi	E 2			OIE 3	
		<u> </u>			_					

CAI	PACITES		+1 Point de Chance
	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Bordure	D nvestigation	Planètes
1	□ Débrouillardise : Le personnage est capable d'occuper n'importe quel poste d'un vaisseau. Toutefois, lorsqu'il le fait, il n'accorde aucun bonus aux Mod. du vaisseau.	□ Esprit d'analyse : +2 par rang pour chaque test de recherche d'informations. Son statut officiel lui permet d'accéder à certaines données protégées si celles-ci sont en rapport avec son activité. Recherche d'informations	Explorateur: Le personnage ne subit aucun malus à cause des modifications de gravité, de climat, de température ou de pression. Il gagne un bonus égal à son rang à ses tests de survie en milieu hostile, de détection des dangers ou de résistance à l'environnement ainsi qu'à toutes ses interactions sociales avec des extra-terrestres. Survie, détection des danger, interactions sociales extra-terrestres
2	□ Sens de la communauté: Lorsqu'il participe à un test en coopération, le personnage double les bonus accordés par l'ensemble des participants au test. Une fois par partie, en aidant un compagnon, il peut lui redonner 1 PC à utiliser dans l'action ou la scène concernée.	□ Détection & Recherche (L): Le personnage peut occuper le poste de SEN à bord d'un vaisseau. Il est alors capable d'utiliser les senseurs d'un vaisseau pour obtenir des informations détaillées sur un autre vaisseau ou une planète. Il doit pour ce faire réussir un test de [rang + Mod. de PER du vaisseau].	□ Confrérie: Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à une relation. Cela nécessite la réussite d'un test de [rang + Mod. De CHA]. La difficulté (10 à 25) dépend de l'importance du service.
3	□ Planques: Pour chaque rang dans cette voie, le personnage peut définir un contact. Il n'est pas obligé de définir tous ses contacts a priori, et peut tout à fait en définir un nouveau lorsque la situation l'impose. Ces contacts sont des personnes de confiance prêtes à le dépanner.	□ Trouver le point faible (L): Passer un tour complet à évaluer sa cible permet de disposer d'un bonus égal à son rang, soit à son action (Persuasion, Intimidation, etc.), soit à l'une de ses attaques. Bonus après 1 tour d'observation	□ Planétologue : En réussissant un test de [rang+ Mod. d'INT] de ND 15, le personnage peut déterminer des données de survie primordiale qui lui confèrent un bonus égal à son rang pour toutes ses actions hors combat pendant la période où il se trouve sur la planète. Bonus « planétologue »
4	□ Coup puissant (L): La DEF du personnage est pénalisée d'un malus de -2, mais tous ses DM infligés sont doublés. À noter que le personnage peut utiliser cette capacité avec un vaisseau s'il occupe à la fois les postes de PIL et de CAN.	☐ 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	lui confèrent un bonus égal à son rang pour toutes ses actions hors combat pendant la période où il se trouve sur la planète. Bonus « planétologue » Ingénierie planétaire : Une fois par séance, le personnage peut utiliser le « terrain » pour dissimuler son vaisseau, échapper à des poursuivants ou automatiquement prendre l'avantage sur un vaisseau adverse. C'est une action gratuite qui peut être utilisée même si le personnage n'occupe aucun poste à bord. Savoir encyclopédique : Le personnage augmente sa valeur d'INT de +2. Il lance deux dés et garde le meilleur résultat pour les actions de Connaissance, de Recherche d'informations ou de Culture générale. Connaissance, culture générale, recherche d'informations
5	□ Survivant : Le personnage augmente sa valeur de FOR de +2. De plus, il ne peut plus être Affaibli et bénéficie d'un bonus de +5 à toute tentative de résister à un poison ou une maladie. Maladies et poisons	□ Perception héroïque : Le personnage augmente sa valeur de PER de +2. Il peut désormais lancer deux d20 et conserver le meilleur résultat à chaque fois qu'un test de PER lui est demandé.	Savoir encyclopédique : Le personnage augmente sa valeur d'INT de +2. Il lance deux dés et garde le meilleur résultat pour les actions de Connaissance, de Recherche d'informations ou de Culture générale. Connaissance, culture générale, recherche d'informations



Pers	ionna	3ge						Joue	:ur			
Profil				Raci	2		NiveaL	ı Sexe	Âgu	2	Taille	Poid:
Epsion	neur											
CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COME	AT	_	1	Total	VITALITE			_
FOR FORCE				INI	TIATIVE	VALEUR DEX			DV DÉS DE VIE	<i>d6</i>	PV POINTS DE VIE	MAX.
DEX Dextérité				AU C	ATTAQUE CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VIE F	RESTANTS		DM TEMPORAIRE
CON CONSTITUTION				A Di	STANCE	DEX	NIV		☐ BLESSURE GF	RAVE		
INT Intelligence				PSYC	ATTAQUE CHIQUES	PER CHA	NIV		RD			
PER						PER CHA		PER CHA				
CHA				DEFEN DEF PHYSIQUE		EX		Total	DEF 10 +	СНА		Total
CHARISME				PHYSIQUE				PSY	CHIQUE TO 1			
TRAIT				ARME			<i>F</i>	ATTAQUE	DN	1	SP	ECIAL
							1d2	20 +				
							1d2	20 +				
							1d2	20 +				
CAPAC	ITES							+2 point	s de capacit	é à la c	réation du	personnag
		VOIE :	L			Voi	E 2			ν	OIE 3	
R	C	lairvoy	jance			Fur	tivité			Télé	éphathi	e
	oeil intérieu	: +2 par rar			☐ Discrétion			ser un bonus de	☐ Empathie (-		-

	Voie 1	VOIE 2	Voie 3
R	Clairvoyance	Furtivité	Téléphathie
1	L'oeil intérieur : +2 par rang aux tests de PER (vigilance), de découverte d'indices ou d'informations cachées, de détection du mensonge ou des émotions, etc. Les perturbations du flux psychique peuvent être discernées plusieurs heures après les événements. PER (vigilance), détecter les indices,	□ 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.	□ Empathie (PER): Avec une action gratuite et une attaque psychique réussie, le psi peut détecter l'état d'esprit superficiel d'une cible (si le test échoue, celle-ci a conscience de l'intrusion). Cela peut permettre de détecter le stress qui peut parfois être la conséquence d'un mensonge.
2	les mensonges et les émotions □ Défense intuitive : En combat, le psi est capable d'anticiper les mouvements de ses adversaires. Il bénéficie d'un bonus de +1 à la DEF. Ce bonus s'applique aussi au combat spatial s'il occupe le poste de pilotage (PIL). Le bonus passe à +2 une fois parvenu au rang 4.	Passer inaperçu Sens affûtés: Pour chaque rang dans cette Voie, le personnage gagne un bonus de +1 à tous les tests de PER destinés à évaluer la perception de son environnement (vue, ouïe, vigilance, etc.). PER (perception)	□ Bouclier Psi : La DEP du psi est améliorée de +1 par rang. Le personnage peut choisir de ne pas causer d'egofeedback lorsqu'il est la cible d'une attaque psychique. Il peut aussi enseigner à un non-psi comment abaisser ses barrières psychiques.
3	☐ Postcognition (A - PER) : Le psi explore la mémoire d'une personne ou d'un lieu. Contre une personne, il s'agit d'une attaque psychique standard. Pour un lieu, la difficulté dépend de la taille de l'endroit et de la quantité de temps écoulée depuis les événements.	□ Attaque déloyale : Quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, le personnage inflige 1d6 points de DM supplémentaires (qui ne sont pas multipliés en cas de critique). Ce bonus passe à +2d6 au rang 5. Attaque déloyale	□ Attrape-rêves (A - PER): Le psi s'enfonce dans la psyché d'un individu. La cible a l'impression de rêver. Si l'attaque est réussie, le psi obtient des informations sur les motivations et le caractère de sa cible. Cela peut lui permettre d'obtenir une information en particulier, et lui confère aussi un bonus de +5 à toutes ses interactions sociales avec cette personne.
4	□ Vision lointaine (L): Le psi peut percevoir avec l'un de ses sens ce qui se passe dans n'importe quel endroit à portée de vue, ou qu'il a visité dans un passé récent (10 jours au maximum). Le psi doit réussir un test de PER (ND 15 +1 par jour passé depuis sa dernière visite). En cas d'échec critique, il	□ 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	Suggestion (L - CHA): Avec une attaque psychique réussie (+2 après un « Attrape-rêves » réussi), la cible fait tout pour exécuter les ordres du psi aussi vite que possible pendant 24h (les ordres ne doivent pas la mettre en danger). Au-delà, ou si la suggestion échoue, elle est consciente de la manipulation et peut en tenter

 \square **Ombre :** Le personnage augmente sa valeur de

DEX de +2. Il est capable de se mouvoir et de

disparaître dans les ombres en un clin d'oeil.

échapper à son (ou ses) observateur(s).

Même s'il est observé et visible, le personnage

peut demander un test de DEX (Discrétion) pour

tour du combat.

depuis sa dernière visite). En cas d'échec critique, il

 $\hfill \square$ Precognition (L) : Le personnage augmente ses

valeurs de PER et d'INT de +2. Il peut évaluer les

différents chemins du temps, sous la forme de

visions plus ou moins claires d'avenirs possibles.

de lui donner des informations sur une scène à

Une fois par partie, le joueur peut demander au MJ

est Aveuglé pendant 1d6 tours.

5

venir.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées

d'en deviner la source (test d'INT ou de PER ND 15).

 $\hfill\square$ Bombe mentale (L - CHA) : Le psi implante une

bombe mentale dans l'esprit de sa cible. En cas de réussite, face à une situation particulière ou un mot clé

choisi, la cible devient Paralysée (mais consciente)

la victime de sa torpeur. Par ailleurs, le personnage

augmente ses valeurs de CHA et de PER de +2.

pendant 1d6 heures. Seul un second mot clé peut sortir



Personr	nage .					Joue	PUT		
Profil			Race		Niveau	ı Sexe	Âge	Taille	Poids
Erudit									
CARAC. Valeu	<i></i> r Mod.	//////////////////////////////////////	COMBAT			Total	VITALITE		
FOR FORCE			INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DÉS DE VIE 26	PV POINTS DE VIE	MAX.
DEX Dextérité			AU CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VIE RESTANTS		DM TEMPORAIRES
CON CONSTITUTION			A DISTANCE	DEX	NIV		☐ BLESSURE GRAVE		
INT			PSYCHIQUES PSYCHIQUES	PER CHA	NIV		RD		
PER PERCEPTION			DEFENSES	PER CHA		PER CHA Total			Total
CHA CHARISME			DEF PHYSIQUE 10 + D	EX			DEF 10 + CH/	Д	Total
TRAIT			ARME			ATTAQUE	DM	SP	ECIAL
					1d:	20 +			
					1d	20 +			
					1d:	20 +			
CAPACITES						+2 point	s de capacité à la	création du	personnage
	Voie	1		Voi	IE 2	ļ		Voie 3	
R	Disco	urs		Onvest	igation	1	7	lanètes	

AI	PACITES	+2 point	s de capacité à la création du personnag
	Voie 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Discours	Dnvestigation	Planètes
1	□ Beau parleur : Une fois par partie, le personnage peut relancer un test de Persuasion, Séduction ou Baratin, ou un test de capacité de cette voie, et conserver le meilleur résultat.	□ Esprit d'analyse : +2 par rang pour chaque test de recherche d'informations. Son statut officiel lui permet d'accéder à certaines données protégées si celles-ci sont en rapport avec son activité. Recherche d'informations	Explorateur: Le personnage ne subit aucun malus à cause des modifications de gravité, de climat, de température ou de pression. Il gagne un bonus égal à son rang à ses tests de survie en milieu hostile, de détection des dangers ou de résistance à l'environnement ainsi qu'à toutes ses interactions sociales avec des extra-terrestres. Survie, détection des danger, interactions sociales extra-terrestres
	□ Provocateur (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 et -2 en DEF). Une victime ne peut être ciblée que par une seule provocation par partie.	□ Détection & Recherche (L): Le personnage peut occuper le poste de SEN à bord d'un vaisseau. Il est alors capable d'utiliser les senseurs d'un vaisseau pour obtenir des informations détaillées sur un autre vaisseau ou une planète. Il doit pour ce faire réussir un test de [rang + Mod. de PER du vaisseau].	□ Confrérie: Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à une relation. Cela nécessite la réussite d'un test de [rang + Mod. De CHA]. La difficulté (10 à 25) dépend de l'importance du service.
3	□ Caméléon : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à une corporation choisie, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès les membres de sa corporation. Corporation : connaissances / CHA	□ Trouver le point faible (L) : Passer un tour complet à évaluer sa cible permet de disposer d'un bonus égal à son rang, soit à son action (Persuasion, Intimidation, etc.), soit à l'une de ses attaques. Bonus après 1 tour d'observation	□ Planétologue: En réussissant un test de [rang+ Mod. d'INT] de ND 15, le personnage peut déterminer des données de survie primordiale qui lui confèrent un bonus égal à son rang pour toutes ses actions hors combat pendant la période où il se trouve sur la planète. Bonus « planétologue »
	☐ Manipulateur: En parlant pendant 1d6 minutes avec sa cible et en réussissant un test de CHA opposé, le personnage peut changer son état émotionnel et peut l'influencer pendant 1d6 heures. 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.	☐ 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	□ Ingénierie planétaire: Une fois par séance, le personnage peut utiliser le « terrain » pour dissimuler son vaisseau, échapper à des poursuivants ou automatiquement prendre l'avantage sur un vaisseau adverse. C'est une action gratuite qui peut être utilisée même si le personnage n'occupe aucun poste à bord.
5	□ Orateur: Le personnage augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut utiliser sa capacité de Manipulateur contre une foule en faisant un test de CHA. La difficulté va de 10 pour un groupe d'une dizaine de personnes, jusqu'à 25 pour une foule de plusieurs milliers de personnes.	□ Perception héroïque : Le personnage augmente sa valeur de PER de +2. Il peut désormais lancer deux d20 et conserver le meilleur résultat à chaque fois qu'un test de PER lui est demandé.	Savoir encyclopédique: Le personnage augmente sa valeur d'INT de +2. Il lance deux dés et garde le meilleur résultat pour les actions de Connaissance, de Recherche d'informations ou de Culture générale. Connaissance, culture générale, recherche d'informations



	Joueur							
Race	^	Niveau	Sexe	Âge	Taille	Poids		
est COIVIBAT			rotai					
INITIATIVE	VALEUR DEX			DV Dés DE VIE 010	PV POINTS DE VIE	MAX.		
AU CONTACT	FOR	NI ¥2		POINTS DE VIE RESTANTS	DM	1 TEMPORAIRES		
A DISTANCE	DEX	NIV		☐ BLESSURE GRAVE				
PSYCHIQUES PSYCHIQUES	PER CHA	NIV		RD				
	PER CHA							
		T	otal		1	Total		
DEF PHYSIQUE 10 + DE	X		Psyci	EF 10 + CHA				
ARME		A1	TAQUE	DM	SPEC	IAL		
		1d20) +					
		1d20) +					
		1d20) +					
	AU CONTACT A DISTANCE PSYCHIQUES DEFENSES DEF PHYSIQUE 10 + DE	AU CONTACT A DISTANCE PSYCHIQUES PER CHA DEFENSES DEF PHYSIQUE DEX PER CHA DEX DEX DEX PER CHA DEFENSES	AU CONTACT FOR NI+2 AU CONTACT FOR NI+2 A DISTANCE DEX NIV PSYCHIQUES PER CHA NIV PER CHA DEFENSES TO PHYSIQUE ARME ARME ATTAQUE 1d20	Race Niveau Sexe Sexe	Race Niveau Sexe Âge est COMBAT INITIATIVE AU CONTACT FOR NI+2 POINTS DE VIE RESTANTS A DISTANCE DEX NIV BLESSURE GRAVE PSYCHIQUES PER CHA NIV PER CHA DEFENSES Total ARME ATTAQUE ATTAQUE DEX NIV DEFPHYSIQUE PSYCHIQUE ATTAQUE DEA ARME ATTAQUE DM 1d20 + 1d20 +	Race Niveau Sexe Âge Taille Sext COMBAT Total VITALITE INITIATIVE AU CONTACT FOR NI+2 POINTS DE VIE POINTS DE VIE		

		1d20 +				
		1d20 +				
ΑI	PACITES					
	Voie 1	Voie 2	VOIE 3			
₹	Corporation (crime organisé)	Corps à corps	Discours			
1	□ 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. Crime: connaissances / CHA	☐ Arts martiaux: A mains nues, le personnage inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM létaux (et non des DM temporaires). Le dé passe à 1d6 au rang 3 et à 1d8 au rang 5. De plus, le personnage obtient un bonus de +1 par rang en DEF contre les attaques au contact (sauf s'il est Surpris).	□ Beau parleur: Une fois par partie, le personnage peut relancer un test de Persuasion, Séduction ou Baratin, ou un test de capacité de cette voie, et conserver le meilleur résultat.			
2	□ 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).	□ Enchaînement: Une fois par tour, lorsque le personnage réduit un adversaire a 0 PV avec une attaque au contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire a portée.	☐ Provocateur (L): Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, le personnage peut force 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 attaqu et -2 en DEF). Une victime ne peut être ciblée que june seule provocation par partie.			
	□ 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.	☐ Arme de prédilection: Le personnage choisit une arme de prédilection, il gagne +1 en ATC lorsqu'il utilise cette arme et peut ajouter son dé d'Arts martiaux aux dégâts de l'arme. De plus, à mains nues ou avec une arme légère, il peut utiliser son Mod. de DEX au lieu de celui de FOR pour calculer son score d'attaque. Arme de prédilection	Caméléon: Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à une corporation choisie, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès les membres de sa corporation. Corporation: connaissances / CHA			
	□ 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.	□ 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.	☐ Manipulateur: En parlant pendant 1d6 minutes avec sa cible et en réussissant un test de CHA opposé, le personnage peut changer son état émotionnel et peut l'influencer pendant 1d6 heures. 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.			
;	☐ 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.	☐ Maître d'arme : Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. Il peut choisir d'utiliser un d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel. Si une telle attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM.	□ Orateur: Le personnage augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut utiliser sa capacité de Manipulateur contre une foule en faisant un test de CHA. La difficulté va de 10 pour un groupe d'une dizaine de personnes, jusqu'à 25 pour une foule de plusieurs milliers de personnes.			



Perso	onnag	<i></i>				Joue	ur		
Profil			Race		Niveau	Sexe	Âge	Taille	Poids
Explora	teur								
	<i>/////////////////////////////////////</i>		COMBAT			//////////////////////////////////////	VITALITE		
FOR FORCE	valeur ivi	ou. Test	INITIATIVE	VALEUR DEX		TOtal	DV DÉS DE VIE 38	PV POINTS DE VIE	MAX.
DEX Dextérité			AU CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VIE RESTANTS		OM TEMPORAIRES
CON			A DISTANCE	DEX	NIV		☐ BLESSURE GRAVE		
INT			PSYCHIQUES PSYCHIQUES	PER CHA			RD		
PER PERCEPTION			DEFENSES	PER CHA		PER CHA			Total
CHA CHARISME			DEF 10 +	EX	+1	Psyc	EF 10 + CHA		
TRAIT			ARME		A	TTAQUE	DM	SPE	CIAL
					1d20) +			
					1d20) +			
					1d20) +			
CAPACI	TES							+1 Point	t de Chance
	,	VOIE 1		Voi	E 2		V	OIE 3	
R	Elec	tronique		Esp	ace		Pil	lotage	

	Voie 1	Voie 2	VOIE 3
R	Electronique	Espace	Pilotage
1	□Électronicien: Le personnage obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests visant à réparer ou utiliser des systèmes électroniques. À bord d'un vaisseau, il peut occuper la salle des senseurs (SEN) ou la salle des ordinateurs (ORD). Réparer et utiliser l'électronique	□ Claustrophile: Lorsqu'il utilise une combinaison spatiale, les pénalités subies sont limitées (intravéhiculaire: 0; extravéhiculaire: -2). Au prix d'une action de mouvement, le personnage peut improviser un couvert qui lui confère un bonus de +1 en DEF.	Pilote émérite: Le personnage peut occuper le poste de pilotage (PIL). S'il en est capable grâce à une autre voie, il peut choisir de piloter et d'occuper l'un des postes suivants: CAN, SEN ou ORD. Seul le bonus de ce poste s'applique au lieu du bonus du poste de pilotage. Le pilote peut effectuer une action d'attaque s'il occupe un poste de CAN.
2	□ Détection & Recherche (L): Le personnage est capable d'utiliser les senseurs d'un vaisseau pour obtenir des informations détaillées sur un vaisseau ou une planète. Il doit pour ce faire réussir un test de [rang + Mod. de PER du vaisseau].	□ Multiculturalisme: Lors de sa première tentative d'interaction sociale, le personnage bénéficie d'un bonus de +5. Le personnage peut reconnaître la plupart des vaisseaux de sa race, leurs forces et faiblesses (caractéristiques de base). Première interaction sociale	☐ Manœuvre d'évitement (M): Le personnage effectue des manœuvres défensives, privilégiant la défense et l'esquive. Le vaisseau dispose d'un bonus à la DEF égal au rang du pilote. Toutefois, il subit du même coup un malus de -2 à l'ATD.
3	☐ Hacker: Le personnage est capable de pirater un système ennemi. Il peut effectuer un test d'INT pour ouvrir une serrure électronique sans déclencher d'alarme, récupérer des données sur un ordinateur ou perturber un système électronique courant.	□ Coup neutralisant (L): Cette capacité n'est utilisable que si l'arme du personnage est réglée pour assommer. La CON de sa cible est alors divisée par deux pour déterminer si le coup provoque une blessure grave et si l'adversaire s'évanouit.	□ Polychrone: Lorsqu'il occupe un autre poste en plus du poste de pilotage (voir Pilote émérite), le pilote fait bénéficier son vaisseau des deux bonus: celui du poste de pilotage et celui du poste additionnel.
4	☐ Guerre électronique (A): Une fois par combat, en réussissant un test en opposition de Senseurs, la caractéristique choisie (sauf Coque) d'un vaisseau adverse subit un malus de -2 pour le reste du combat. De plus, si la configuration du vaisseau le permet, il peut occuper les postes SEN et ORD d'un vaisseau en même temps.	□ Né dans un vaisseau : Le personnage peut donc occuper l'ensemble des postes d'un vaisseau spatial. Le bonus appliqué aux caractéristiques du vaisseau est toutefois divisé par deux (arrondi au supérieur) lorsqu'un poste est occupé grâce à cette capacité.	□ Ivan le Fou (L): Grâce à une manœuvre inattendue, les adversaires ne peuvent plus attaquer le vaisseau du personnage pendant le reste du tour. De plus, il effectue un test d'opposition de Pilotage contre l'un des adversaires. S'il l'emporte, il peut, au choix, prendre l'avantage sur ce dernier pendant 1d6 tours, ou le mettre hors de portée.
5	□ Langage machine: Le personnage augmente sa valeur d'INT de +2. De plus, à chaque fois qu'il effectue une action en rapport avec un ordinateur, une machine ou un robot, il lance deux dés et conserve le meilleur résultat.	☐ Microgravité: Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. De plus, lorsqu'il utilise sa capacité Né dans un vaisseau, il peut maintenant appliquer l'ensemble de son Mod. comme bonus aux caractéristiques du vaisseau.	☐ As des as: Le personnage lance deux dés et garde le meilleur résultat à chaque fois qu'il effectue une action de manœuvre ou une action limitée ayant trait à son vaisseau. De plus, il augmente sa valeur de DEX de +2.

Ordinateurs, machines, robots

Actions de manœuvres et actions limitées ayant trait à son vaisseau



Personni	age			Joueur					
Profil			Race		Niveau	Sexe	Âge	Taille	Poids
Gamin									
CARAC. Valeur		Test	COMBAT			Total	VITALITE		
FOR FORCE			INITIATIVE	VALEUR DEX	+5		DV DÉS DE VIE 310	PV POINTS DE VIE	MAX.
DEX DEXTÉRITÉ			AU CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VIE RESTANTS	0	M TEMPORAIRES
CON			A DISTANCE	DEX	NIV		☐ BLESSURE GRAVE		
INT			PSYCHIQUES PSYCHIQUES	PER CHA	NIV		RD		
PER PERCEPTION			DEFENSES	PER CHA		PER CHA			Total
CHA CHARISME			DEF 10 +	EX		D	EF 10 + CHA		
TRAIT			ARME		Д	TTAQUE	DM	SPE	CIAL
					1d2	0 +			
					1d2	0 +			
					1d2	0 +			

		1020				
		1d20 +				
AI	PACITES					
	Voie 1	Voie 2	Voie 3			
R	Bas-fonds	Corps à corps	Furtivité			
1	□ La chance des miséreux : Vues ses origines, c'est un miracle que le personnage n'ait pas déjà été victime de maladie, de violence ou d'un simple accident. Il obtient 1 PC supplémentaire par rang dans cette voie.	☐ Arts martiaux: A mains nues, le personnage inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM létaux (et non des DM temporaires). Le dé passe à 1d6 au rang 3 et à 1d8 au rang 5. De plus, le personnage obtient un bonus de +1 par rang en DEF contre les attaques au contact (sauf s'il est Surpris).	□ 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			
2	Coup vicieux (L): Dans les basfonds, le combat est rarement honorable. Une fois par adversaire et par combat, il peut asséner un coup vicieux. Si l'attaque est réussie, la DEF de la cible est alors pénalisée d'un malus de -1 par rang pour le reste du combat.	personnage réduit un adversaire a 0 PV avec une attaque au contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire a	☐ Sens affûtés: Pour chaque rang dans cette Voie, le personnage gagne un bonus de +1 à tous les tests de PER destinés à évaluer la perception de son environnement (vue, ouïe, vigilance, etc.). PER (perception)			
3	Sens de la confrérie: Une fois par aventure, permet de faire appel à son réseau de contacts (ou à la solidarité de ceux qui, comme lui, ont grandi dans les rues) pour de se sortir d'un mauvais pas, de bénéficier d'un coup de pouce inattendu ou d'une information vitale ou de récupérer de ses blessures sans l'intervention d'un médecin.	☐ Arme de prédilection: Le personnage choisit une arme de prédilection, il gagne +1 en ATC lorsqu'il utilise cette arme et peut ajouter son dé d'Arts martiaux aux dégâts de l'arme. De plus, à mains nues ou avec une arme légère, il peut utiliser son Mod. de DEX au lieu de celui de FOR pour calculer son score d'attaque. Arme de prédilection	☐ Attaque déloyale : Quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, le personnage inflige 1d6 points de DM supplémentaires (qui ne sont pas multipliés en cas de critique). Ce bonus passe à +2d6 au rang 5. Attaque déloyale			
4	Coup incapacitant (A): Le personnage cherche à neutraliser son adversaire le plus vite possible. Il effectue une attaque normale. Toutefois, la CON de sa cible est divisée par deux pour déterminer si le coup provoque une blessure grave et si l'adversaire s'évanouit.	☐ 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.	☐ 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	Cour des miracles: Dans une zone populeuse, le personnage et ses compagnons échappent à ses poursuivants. En 1d6 h, il obtient faux papiers et fausses identités. +5 à tous ses tests d'interaction sociale avec ceux qui évoluent en marge de la société.	☐ Maître d'arme : Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. Il peut choisir d'utiliser un d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel. Si une telle attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM.	□ Ombre: Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. Il est capable de se mouvoir et de disparaître dans les ombres en un clin d'oeil. Même s'il est observé et visible, le personnage peut demander un test de DEX (Discrétion) pour échapper à son (ou ses) observateur(s).			



rers	ionni	3 <i>9e</i>					Joue	ur		
Profil				Race		Niveau	Sexe	Âge	Taille	Poids
Garde	du cor	ps								
	<i>/////////////////////////////////////</i>		Test	COMBAT			//////////////////////////////////////	VITALITE		
FOR				INITIATIVE	VALEUR DEX	+2		DV DÉS DE VIE 010	PV POINTS DE VIE	MAX.
DEX DEXTÉRITÉ				AU CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VIE RESTANTS		M TEMPORAIRES
CON				A DISTANCE	DEX	NI ¥1		☐ BLESSURE GRAVE		
INT				PSYCHIQUES	PER CHA	NIV		RD		
PER PERCEPTION				DEFENSES	PER CHA		PER CHA			Total
CHA CHARISME				DEF 10 +	EX		D Psy	EF 10 + CHA		
TRAIT				ARME		A	TTAQUE	DM	SPEC	CIAL
						1d20) +			
						1d20) +			
						1d20) +			

		1020+	
		1d20 +	
\F	PACITES Voie 1	Voie 2	VOIE 3
t	Armes personnelles	Corporation (sécurité)	Furtivité
	☐ Ajuster : Le personnage obtient un bonus de +1 en attaque et aux DM des armes à feu de toutes les armes de sa catégorie de prédilection.	□ 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.	□ 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.
	Catégorie de prédilection	Sécurité : connaissances / CHA /	Passer inaperçu
2	□ Coup chanceux : Une fois par tour de combat, après une attaque réussie, le personnage peut dépenser un PC pour ignorer totalement l'armure de son adversaire.	☐ 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).	Sens affûtés: Pour chaque rang dans cette Voie, le personnage gagne un bonus de +1 à tous les tests de PER destinés à évaluer la perception de son environnement (vue, ouïe, vigilance, etc.). PER (perception)
	□ Coup précis (A): S'il réussit un test de PER (ND 15), le personnage repère une faiblesse dans la défense de son adversaire et ajoute 1d6 aux DM de son attaque (2d6 en cas de réussite critique).	□ 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.	☐ Attaque déloyale : Quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, le personnage inflige 1d6 points de DM supplémentaires (qui ne sont pas multipliés en cas de critique). Ce bonus passe à +2d6 au rang 5. Attaque déloyale
	□ Coup rapide (L): Le personnage peut effectuer deux attaques pendant ce tour. Le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.	□ 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.	□ 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	☐ Tireur d'élite: Lorsqu'il utilise Coup rapide, le personnage utilise un d20 pour sa deuxième attaque. Le personnage augmente sa valeur de PER de +2.	☐ 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.	□ Ombre: Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. Il est capable de se mouvoir et de disparaître dans les ombres en un clin d'oeil. Même s'il est observé et visible, le personnage peut demander un test de DEX (Discrétion) pour échapper à son (ou ses) observateur(s).



Personnage		Joueur				
Profil	Race	Nive	au Sexe	e Âge	Taille	Poids
Hors-la-loi						
CARAC. Valeur Mod. Te	st COMBAT		Total	VITALITE		
FOR FORCE	INITIATIVE	VALEUR DEX		DV DÉS DE VIE 310	PV POINTS DE VIE	MAX.
DEX DEXTÉRITÉ	AU CONTACT	FOR NI \	1	POINTS DE VIE RESTANTS	DN	1 TEMPORAIRES
CON	A DISTANCE	DEX NI X	1	☐ BLESSURE GRAVE		
INT INTELLIGENCE	TSTCTTIQUES	PER CHA NIV		RD		
PER PERCEPTION	DEFENSES	PER CHA	PER CHA Total			Total
CHA CHARISME	DEF PHYSIQUE 10 + DE	X	Ps	DEF VCHIQUE 10 + CHA		
TRAIT	ARME		ATTAQUE	DM	SPEC	IAL
		-	d20 +			
			d20 +			
			d20 +			

Voie 1	VOIE 2	Voie 3
Armes personnelles	Bas-fonds	Corporation (crime organisé,
☐ Ajuster : Le personnage obtient un bonus de +1 en attaque et aux DM des armes à feu de toutes les armes de sa catégorie de prédilection.	□ La chance des miséreux : Vues ses origines, c'est un miracle que le personnage n'ait pas déjà été victime de maladie, de violence ou d'un simple accident. Il obtient 1 PC supplémentaire par rang dans cette voie.	□ 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.
Catégorie de prédilection		Crime : connaissances / CHA /
□ Coup chanceux : Une fois par tour de combat, après une attaque réussie, le personnage peut dépenser un PC pour ignorer totalement l'armure de son adversaire.	□ Coup vicieux (L): Dans les basfonds, le combat est rarement honorable. Une fois par adversaire et par combat, il peut asséner un coup vicieux. Si l'attaque est réussie, la DEF de la cible est alors pénalisée d'un malus de -1 par rang pour le reste du combat.	☐ 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).
□ Coup précis (A): S'il réussit un test de PER (ND 15), le personnage repère une faiblesse dans la défense de son adversaire et ajoute 1d6 aux DM de son attaque (2d6 en cas de réussite critique).	Sens de la confrérie: Une fois par aventure, permet de faire appel à son réseau de contacts (ou à la solidarité de ceux qui, comme lui, ont grandi dans les rues) pour de se sortir d'un mauvais pas, de bénéficier d'un coup de pouce inattendu ou d'une information vitale ou de récupérer de ses blessures sans l'intervention d'un médecin.	□ 50/50 : Le personnage peut diviser par deux l 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.
□ Coup rapide (L): Le personnage peut effectuer deux attaques pendant ce tour. Le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.	□ Coup incapacitant (A): Le personnage cherche à neutraliser son adversaire le plus vite possible. Il effectue une attaque normale. Toutefois, la CON de sa cible est divisée par deux pour déterminer si le coup provoque une blessure grave et si l'adversaire s'évanouit.	□ 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.
□ Tireur d'élite : Lorsqu'il utilise Coup rapide, le personnage utilise un d20 pour sa deuxième attaque. Le personnage augmente sa valeur de PER de +2.	□ Cour des miracles : Dans une zone populeuse, le personnage et ses compagnons échappent à ses poursuivants. En 1d6 h, il obtient faux papiers et fausses identités. +5 à tous ses tests d'interaction sociale avec ceux qui évoluent en marge de la société.	☐ 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.



Pe	ersonna	3 9 2 .					Joue	PUT		
Pro		_		Raci		Niveau		^	Taille	Poids
Q _n	ıgénieur									
	RAC. Valeur		//////////////////////////////////////	COME	//////////////////////////////////////		Total	VITALITE		
FC		IVIOU.	Test		TIATIVE VALEE DEX		Total	DV Dés de Vie	PV POINTS DE VIE	MAX.
DEXT	EX			AU C	ATTAQUE FO	R NIV		POINTS DE VIE RESTAN	T GILLIS DE VIE	M TEMPORAIRES
CC					ATTAQUE DE	X NIV		☐ BLESSURE GRAVE		
IN					ATTAQUE	CHA NIV		RD		
PE				DEFEN	PER C		PER CHA			Tatal
CH CHAR	НА			DEF PHYSIQUE			Total	DEF 10 + CI	НА	Total
TRA				ARME		Δ	TTAQUE	DM	SPE	CIAI
IKA	ATT					1d2			3, 2	017 12
						1d2) +			
						1d2) +			
CAI	PACITES						+2 point	s de capacité à	la création du p	ersonnage
		VOIE	1		,	/o 2				
			_		,	/OIE 2			VOIE 3	
R	Corpora			erie)	_	tronique		/	Moteurs	
R 1	Corporatisme bonus de +5 à to associés à son co aux tests de CH/ de sa corporatio	ation (: Le person bus les tests orps de mé A effectués	ingénie nage obtient de connaiss tier, et +1 par	t un ances r rang	_	ersonnage obtien à tous les tests v s systèmes électi peut occuper la	risant à roniques. À salle des	☐ Mécano : Le per des machines (MC	Moteurs rsonnage peut occu DT). De plus, il obtie ang à tous les tests	nt un
	□ Corporatisme bonus de +5 à to associés à son co aux tests de CH/ de sa corporatio Ingénierie : conf	: Le person ous les tests orps de mér A effectués on.	nage obtient de connaiss tier, et +1 par auprès les m	t un ances r rang	□Électronicien: Le po bonus de +2 par rang réparer ou utiliser des bord d'un vaisseau, il senseurs (SEN) ou la s Réparer et uti	ersonnage obtien à tous les tests v s systèmes électr peut occuper la alle des ordinate liser l'électroniq	risant à roniques. À salle des eurs (ORD). ue	☐ Mécano : Le per des machines (MC bonus de +2 par ra réparer ou entrete Réparer et	Moteurs sonnage peut occu ot). De plus, il obtie ang à tous les tests enir un moteur. entretenir un mot	nt un visant à
	□ Corporatisme bonus de +5 à to associés à son c aux tests de CH/ de sa corporatio	: Le person bus les tests orps de mér A effectués in. naissances / ni : Une fois it demande coup de ma ssite d'un te	nage obtient de connaiss tier, et +1 par auprès les m / CHA par jour, le r de l'aide à u ain, etc. Cela est de CHA (la	t un ances r rang embres / un ami :	Délectronicien: Le pe bonus de +2 par rang réparer ou utiliser des bord d'un vaisseau, il senseurs (SEN) ou la s Réparer et uti Détection & Recher capable d'utiliser les s pour obtenir des infor vaisseau ou une plané réussir un test de [ran	ersonnage obtien à tous les tests vis systèmes électripeut occuper la alle des ordinate liser l'électronique che (L): Le persisenseurs d'un variations détailléete. Il doit pour ce	isant à coniques. À salle des eurs (ORD). ue connage est isseau es sur un e faire	□ Mécano : Le per des machines (MC bonus de +2 par ra réparer ou entrete Réparer et □ Optimisation qu salle des moteurs, ressources énergé autant de points d rang du personnage	sonnage peut occupit). De plus, il obtie ang à tous les tests enir un moteur. entretenir un moteur. entretenir un moteur. entretenir un moteur. lantique: Quand il le personnage optitiques du vaisseau, l'énergie disponible ge dans cette voie.	occupe la imise les qui gagne e que le
1	□ Corporatisme bonus de +5 à to associés à son co aux tests de CH/ de sa corporatio Ingénierie : con □ Appel à un am personnage peu renseignement, nécessite la réus difficulté dépen	: Le person bus les tests orps de mér A effectués in. naissances / ni : Une fois it demande coup de ma ssite d'un te d du coup o	nage obtient de connaiss tier, et +1 par auprès les m / CHA par jour, le r de l'aide à u ain, etc. Cela est de CHA (la de main dema	t un ances r rang embres / un ami :	Electronicien: Le pe bonus de +2 par rang réparer ou utiliser des bord d'un vaisseau, il senseurs (SEN) ou la s Réparer et uti □ Détection & Recher capable d'utiliser les spour obtenir des inforvaisseau ou une plané réussir un test de [rar vaisseau].	ersonnage obtien à tous les tests v s systèmes électr peut occuper la alle des ordinate liser l'électroniq rche (L): Le pers senseurs d'un va rmations détaillé ete. Il doit pour c eg + Mod. de PER	isant à coniques. À salle des eurs (ORD). ue connage est isseau ees sur un e faire	☐ Mécano : Le per des machines (MC bonus de +2 par re réparer ou entrete Réparer et ☐ Optimisation que salle des moteurs, ressources énergé autant de points drang du personnage Bonus aux points	sonnage peut occu DT). De plus, il obtie ang à tous les tests enir un moteur. entretenir un mot untique: Quand il le personnage opt tiques du vaisseau, l'énergie disponible ge dans cette voie. d'énergie du vaisse d'énergie du vaisse	occupe la imise les qui gagne e que le
1	□ Corporatisme bonus de +5 à to associés à son co aux tests de CH/ de sa corporatio Ingénierie : conr □ Appel à un am personnage peu renseignement, nécessite la réus	: Le person cous les tests corps de mé A effectués con. coup de ma coup de ma d d u coup co sonnage pe s nécessaire sont pas en e, etc.). Le r ermettre d'	nage obtient de connaiss tier, et +1 par auprès les m / CHA par jour, le r de l'aide à u ain, etc. Cela de main dema tut diviser pa pour accéde vente libre (matériel de p obtenir des b	t un ances r rang embres / un ami : a andé). r deux le er à des objet pointe	Délectronicien: Le pe bonus de +2 par rang réparer ou utiliser des bord d'un vaisseau, il senseurs (SEN) ou la s Réparer et uti Détection & Recher capable d'utiliser les s pour obtenir des infor vaisseau ou une plané réussir un test de [ran	ersonnage obtiei à tous les tests v s systèmes électr peut occuper la alle des ordinate liser l'électroniq rche (L) : Le pers senseurs d'un va mations détaillé ete. Il doit pour c ig + Mod. de PEF	isant à coniques. À salle des eurs (ORD). eue connage est isseau es sur un e faire e du de pirater un test iique sans onnées sur	□ Mécano: Le per des machines (MC bonus de +2 par ra réparer ou entrete Réparer et □ Optimisation que salle des moteurs, ressources énergé autant de points d'arang du personnage Bonus aux points □ Pleine puissance combat spatial, si le un point d'énergie d'énergie, il reçoit bonus égal au rang	sonnage peut occu pt). De plus, il obtie ang à tous les tests enir un moteur. entretenir un mot uantique: Quand il le personnage opt tiques du vaisseau, l'énergie disponible ge dans cette voie. d'énergie du vaisse e (L): Au début d'ur e vaisseau dispose d disponible, pour 1 p pour la durée du cor du personnage, qui (cela n'affecte pas l'a	occupe la imise les qui gagne e que le la tour de l'au moins oint
2	□ Corporatisme bonus de +5 à to associés à son co aux tests de CH/ de sa corporatio Ingénierie : con □ Appel à un am personnage peu renseignement, nécessite la réus difficulté dépen □ 50/50 : Le per coût et le temps produits qui ne illégal, prototyp peut souvent pe	: Le person cous les tests corps de mér A effectués con. i : Une fois it demande coup de maissances d'un te d du coup co sonnage pe s nécessaire sont pas en e, etc.). Le r ermettre d' eux qui l'ut is par avent ne difficulte 'un événem nter une his si elle est ir	nage obtient de connaiss tier, et +1 par auprès les m / CHA par jour, le r de l'aide à u ain, etc. Cela est de CHA (la de main dema pour accéde vente libre (matériel de p obtenir des b ilisent. rure, le perso é grâce à ment inattend stoire à peu p mprobable) p	t un ances r rang rembres / un ami : a andé). r deux le er à des objet pointe ponus onnage du. Le près	□Électronicien: Le pubonus de +2 par rang réparer ou utiliser des bord d'un vaisseau, il senseurs (SEN) ou la s Réparer et utiliser les spour obtenir des infor vaisseau ou une plané réussir un test de [rarvaisseau]. □ Hacker: Le personnun système ennemi. Il d'INT pour ouvrir une déclencher d'alarme, un ordinateur ou pertitus de l'alarme, un ordinateur ou pertitus de la consideration de l'alarme, un ordinateur ou pertitus de la consideration de l'alarme, un ordinateur ou pertitus de la consideration de l'alarme, un ordinateur ou pertitus de la consideration de l'alarme, un ordinateur ou pertitus de la consideration de l'alarme, un ordinateur ou pertitus de la consideration de l'alarme, un ordinateur ou pertitus de la consideration de l'alarme, un ordinateur ou pertitus de la consideration de l'alarme, un ordinateur ou pertitus de l'alarme, un ordinateur d'alarme,	ersonnage obtiei à tous les tests v s systèmes électri peut occuper la alle des ordinate liser l'électroniq rche (L): Le persi senseurs d'un va mations détaillé ete. Il doit pour c ge + Mod. de PEF lage est capable l peut effectuer serrure électror récupérer des d urber un systèm e (A): Une fois p. en opposition de (sauf Coque) d'ur de -2 pour le res onfiguration du v r les postes SEN e	de pirater un test ique sans onnées sur e e e e combat, Senseurs, la n vaisseau te du aisseau le	□ Mécano: Le per des machines (MC bonus de +2 par re réparer ou entrete Réparer et □ Optimisation que salle des moteurs, ressources énergé autant de points d'rang du personnage Bonus aux points □ Pleine puissance combat spatial, si le un point d'énergie d'énergie, il reçoit ponus égal au rang soit à la puissance disponible), soit à la puissance disponible), soit à la puissance la moitié des point début du combat.	sonnage peut occu pt). De plus, il obtie ang à tous les tests enir un moteur. entretenir un mot uantique: Quand il le personnage opt tiques du vaisseau, l'énergie disponible ge dans cette voie. d'énergie du vaisse e (L): Au début d'ur e vaisseau dispose d disponible, pour 1 p pour la durée du cor du personnage, qui (cela n'affecte pas l'a	occupe la imise les qui gagne e que le la inise les qui gagne e que le la inise les qui gagne e que le la tour de la tour



PE	ersonna	3ge .						Jou	2 <i>ur</i>			
Pro	ıfil			Rac	e		Nivea	u Sexu	₽ Â	ge	Taille	Poids
Do	urnaliste											
	RAC. Valeur	Mod.	Test	COMI				Total	VITALI			
	DR RCE			INI	TIATIVE	VALEUR DEX			DV Dés de Vie	<i>d6</i>	PV POINTS DE VIE	MAX.
	E X ÉRITÉ			AU (ATTAQUE CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE \	IE RESTANTS	[DM TEMPORAIRES
	DN ITUTION			A D	ATTAQUE ISTANCE	DEX	NIV		☐ BLESSUR	GRAVE		
II.				PSY	ATTAQUE CHIQUES	PER CHA	NIV		RD			
P	ER					PER CHA		PER CHA				
	HA			DEFE DEF PHYSIQUI		EX		Total	DEF 10	+ CHA		Total
Сная	RISME							PS	YCHIQUE			
TRA	AIT			ARME				ATTAQUE 20 +		OM	SPE	ECIAL
								20 +				
							1d	20 +				
CA	PACITES							+2 poin	ts de capa	cité à la d	création du	personnage
		VOIE	1			Voi	E 2			'	VOIE 3	
R	Corpo	ration	(média	as)		Fur	tivité			Duve	stigation	n
1	□ Corporatisme bonus de +5 à to associés à son co aux tests de CHA de sa corporatio	ous les tests orps de mé a effectués	de connaiss tier, et +1 pa	ances r rang	□ Discrétion inaperçu, le p +2 à son test dans cette Vo	oersonnage de DEX pou	bénéficie d	'un bonus de	de rechero	he d'inforr d'accéder	2 par rang pou mations. Son st à certaines doi sont en rappor	atut officiel nnées
	Médias : connais	ssances / C	НА	/			Passer inap			Recher	che d'informat	ions
2	☐ Appel à un am personnage peur renseignement, nécessite la réus difficulté dépend	t demande coup de ma site d'un te	r de l'aide à l ain, etc. Cela est de CHA (la	Э	Sens affûté Voie, le perso les tests de P de son enviro etc.).	onnage gagn ER destinés onnement (v	ne un bonus à évaluer la	de +1 à tous perception gilance,	peut occup Il est alors vaisseau po sur un autr	er le poste capable d'u our obtenir e vaisseau d	rche (L): Le per de SEN à bord of tiliser les sense des information ou une planète. de [rang + Moo	d'un vaisseau. urs d'un ns détaillées Il doit pour
3	□ 50/50: Le pers coût et le temps produits qui ne s illégal, prototype peut souvent pe aux actions de ce	nécessaire sont pas en e, etc.). Le r rmettre d'	pour accéde vente libre (matériel de p obtenir des l	er à des objet pointe	□ Attaque dé adversaire da personnage i supplémenta cas de critiqu 5.	ans le dos ou nflige 1d6 po ires (qui ne ie). Ce bonus	ı par surpri oints de DN sont pas m	se, le ⁄I ultipliés en	complet à d'un bonu (Persuasio ses attaqu	évaluer sa s égal à sor n, Intimida es.	ible (L): Passer cible permet d n rang, soit à so tion, etc.), soit tour d'observa	e disposer on action à l'une de
4	□ Joker : Une foi peut résoudre un l'intervention d' joueur doit inver crédible (même	ne difficulte un événem nter une his	é grâce à nent inattenc stoire à peu _l	lu. Le orès	□ Embuscade personnage p n'importe que qu'ils ne boug indétectables.	eut cacher to el environne ent pas, ils so	ous ses com ment extéri ont totalem	pagnons dans eur. Tant ent	le MJ doit un lieu qu'	lui rappele il a visité o l obtient ur	e: Si le joueur l r tous les détai u une conversa n bonus de +5 s rérale ».	e demande, ls relatifs à ation qu'il a

derniers sont considérés comme Surpris au premier

□ **Ombre**: Le personnage augmente sa valeur de

DEX de +2. Il est capable de se mouvoir et de

disparaître dans les ombres en un clin d'oeil.

échapper à son (ou ses) observateur(s).

Même s'il est observé et visible, le personnage

peut demander un test de DEX (Discrétion) pour

tour du combat.

justifier ce deus ex-machina.

meilleur résultat.

 $\hfill\square$ **Mandarin :** Le personnage a acquis un statut

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

important au sein de sa corporation. Le

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées

Culture générale

 \square Perception héroïque : Le personnage

lui est demandé.

augmente sa valeur de PER de +2. Il peut

désormais lancer deux d20 et conserver le

meilleur résultat à chaque fois qu'un test de PER



Personnage				Joue	ur		
Profil	Race		Niveau	Sexe	Âge	Taille	Poids
Mécanicien							
CARAC. Valeur Mod.	Test COMBAT			Total	VITALITE		
FOR FORCE	INITIAT	TVE VALEUR DEX			DV DÉS DE VIE 38	PV POINTS DE VIE	MAX.
DEX DEXTÉRITÉ	AU CON	TACT FOR	N \(+2		POINTS DE VIE RESTANTS	С	M TEMPORAIRES
CONSTITUTION	A DISTA	NCE DEX	NIV		☐ BLESSURE GRAVE		
INT	PSYCHIC	QUES PER CHA	NIV		RD		
PER PERCEPTION	DEFENSES	PER CHA		per cha otal			Total
CHA CHARISME	DEF PHYSIQUE 10) + DEX			EF 10 + CHA		- Otal
TRAIT	ARME		A1	TAQUE	DM	SPE	CIAL
			1d20	+			
			1d20	+			
			1d20	+			
CAPACITES						+1 Point	de Chance
Voie 1		Voii	2		V	OIE 3	
R Espace	2	Moto	eurs		Rép	aration	
☐ Claustrophile : Lorsqu'il utilis		Écano : Le personnag	e peut occup	er la salle	<u>, </u>		

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3		
R	Espace	Moteurs	Réparation		
1	□ Claustrophile: Lorsqu'il utilise une combinaison spatiale, les pénalités subies sont limitées (intravéhiculaire: 0; extravéhiculaire: -2). Au prix d'une action de mouvement, le personnage peut improviser un couvert qui lui confère un bonus de +1 en DEF.	des machines (MOT). De plus, il obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests visant à réparer ou entretenir un moteur.			
2	☐ Multiculturalisme: Lors de sa première tentative d'interaction sociale, le personnage bénéficie d'un bonus de +5. Le personnage peut reconnaître la plupart des vaisseaux de sa race, leurs forces et faiblesses (caractéristiques de base). Première interaction sociale	Réparer et entretenir un moteur Optimisation quantique : Quand il occupe la salle des moteurs, le personnage optimise les ressources énergétiques du vaisseau, qui gagne autant de points d'énergie disponible que le rang du personnage dans cette voie. Bonus aux points d'énergie du vaisseau	Comprendre les mécanismes et réparer Approvisionnement: En quelques heures, le personnage peut se procurer de quoi effectuer 1d4 réparations d'un vaisseau civil. La quantité maximale de pièces détachées qui peuvent être stockées à bord est égale au double de la taille du vaisseau (exemple : 2 pour un chasseur).		
3	□ Coup neutralisant (L): Cette capacité n'est utilisable que si l'arme du personnage est réglée pour assommer. La CON de sa cible est alors divisée par deux pour déterminer si le coup provoque une blessure grave et si l'adversaire s'évanouit.	Pleine puissance (L): Au début d'un tour de combat spatial, si le vaisseau dispose d'au moins un point d'énergie disponible, pour 1 point d'énergie, il reçoit pour la durée du combat un bonus égal au rang du personnage, qui s'applique soit à la puissance (cela n'affecte pas l'énergie disponible), soit à la manœuvrabilité.	Systèmes avancés: Le personnage gagne un bonus de +2 par rang en informatique et électronique. De plus, il est capable de réparer des systèmes d'armement, qu'il s'agisse d'armes personnelles ou d'armes lourdes. Informatique, électronique		
4	□ Né dans un vaisseau : Le personnage peut donc occuper l'ensemble des postes d'un vaisseau spatial. Le bonus appliqué aux caractéristiques du vaisseau est toutefois divisé par deux (arrondi au supérieur) lorsqu'un poste est occupé grâce à cette capacité.	Systèmes de secours (L): Une fois par combat, un test de [rang + Mod. de FOR du vaisseau] ND 20 réussi, permet de faire regagner au vaisseau la moitié des points d'énergie perdus depuis le début du combat. Une réussite critique permet de récupérer l'ensemble des points perdus.	□ Système D : Le personnage est capable de réparer n'importe quoi avec presque rien. Une fois par aventure, il peut réparer un vaisseau, un système ou un mécanisme même s'il ne possède a priori pas les outils ou les pièces de rechange adéquates.		
5	☐ Microgravité: Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. De plus, lorsqu'il utilise sa capacité Né dans un vaisseau, il peut maintenant appliquer l'ensemble de son Mod. comme bonus aux caractéristiques du vaisseau.	☐ As de l'ingénierie : Le personnage augmente sa valeur d'INT de +2. De plus, il a maintenant une connaissance intime du fonctionnement des moteurs. Lorsqu'il occupe la salle des moteurs, il ajoute deux fois son Mod. D'INT à la Puissance du vaisseau.	☐ Mieux que le neuf: Une fois par jour, en travaillant 1d6 heures, le personnage donne pendant un mois +1 en attaque ou aux DM pour une arme, +1 en DEF ou en RD pour une armure, +1 à tous les tests effectués lorsque le vaisseau concerné est utilisé, etc.		



PE	ersonna	ige				Joue			
Pro	Fil		Rac	ie.	Niveau	Sexe	Âge	Taille	Poids
Me	édecin								
	//////////////////////////////////////		Test COM	/////////////////////////////////////		//////////////////////////////////////	VITALITE		
■ FC	DR	IVIOU.		TIATIVE VALEUI DEX		Total	DV 36	PV POINTS DE VIE	MAX.
DE	EX			ATTAQUE CONTACT FOR	RINIV		DÉS DE VIE POINTS DE VIE RESTANTS		OM TEMPORAIRES
DEXTI				ATTAQUE DEX					
CONSTI	TUTION			ATTAQUE			☐ BLESSURE GRAVE		
	IGENCE		PSY	CHIQUES PER CH		PER CHA	RD		
PERCE	PTION		DEFE		To	otal		1	Total
CHAR			DEF Physiqu	10 + DEX		Psy	DEF CHIQUE 10 + CHA		
TRA	IT		ARMI	E	AT	TAQUE	DM	SPE	CIAL
					1d20	+			
					1d20	+			
					1d20	+			
CAI	PACITES					+2 point	s de capacité à la c	réation du r	personnage
		Voie 1		V	OIE 2			OIE 3	Į.
R				1					1
I.		Centre	?	2 noes	stigation		Mé	decine	
1	☐ Individualisme bonus de +5 à tou permettre d'obte financier ou socia	: Le personna ute action qui nir un gain pe	age dispose d'un peut lui	☐ Esprit d'analyse: +2 de recherche d'inform lui permet d'accéder à protégées si celles-ci so	par rang pour ch ations. Son statu certaines donné	t officiel es	☐ Secouriste : Le perso quelques minutes un p récupère alors 1d6 PV	onnage peut st personnage à C	
	bonus de +5 à tou permettre d'obte financier ou socia Action per	: Le personna ute action qui nir un gain pe	age dispose d'un peut lui ersonnel d'ordre	Esprit d'analyse : +2 de recherche d'inform lui permet d'accéder à protégées si celles-ci si activité.	par rang pour ch ations. Son statu certaines donné	t officiel es vec son	□ Secouriste : Le perso quelques minutes un p	onnage peut st personnage à C	
	bonus de +5 à tou permettre d'obte financier ou socia Action per pei	: Le personna ute action qui nir un gain po il. Temettant d'obte rsonnel financia la masse (L) es plus de dix sit un test de rersaire ne pe Au tour suiva	age dispose d'un peut lui ersonnel d'ordre enir un gain er ou social Dans un combat combattants, si le DEX (Discrétion) eut le cibler	Esprit d'analyse : +2 de recherche d'inform lui permet d'accéder à protégées si celles-ci si activité.	par rang pour chations. Son statu certaines donné ont en rapport au me d'information. che (L): Le persor e SEN à bord d'ur liser les senseurs es informations du une planète. Il du	t officiel es vec son nage vaisseau. d'un étaillées oit pour	□ Secouriste: Le persor quelques minutes un précupère alors 1d6 PV □ Médecin: Le person par rang atteint dans la médecine, de biologie or des soins à un personna de repos, il lui permet de vie utilisé.	onnage peut st personnage à C nage reçoit un b Voie à tous les te u d'anatomie. S' ge blessé avant	onus de +2 ests de 'il accorde une période ultat du Dé de
1	bonus de +5 à tou permettre d'obte financier ou socia Action per pei Se fondre dans mettant aux prise personnage réuss ND 10, aucun adv pendant un tour.	: Le personna ute action qui nir un gain po il. Immettant d'obte resonnel financi la masse (L) si plus de dix sit un test de rersaire ne pe Au tour suiva 5 en DEF. Eure à soi : Qu se un PC pou innage est cap u partie du me pensé et l'ajo	enge dispose d'un peut lui personnel d'ordre enir un gain per ou social : Dans un combat combattants, si le DEX (Discrétion) put le cibler sint, sa cible aura uand l'un de ses r réussir une pable de uérite, alors il pute à ses propres	□ Esprit d'analyse: +2 de recherche d'inform lui permet d'accéder à protégées si celles-ci si activité. Recherch □ Détection & Recherch peut occuper le poste d Il est alors capable d'uti vaisseau pour obtenir d sur un autre vaisseau ou ce faire réussir un test d vaisseau]. □ Trouver le point faib complet à évaluer sa c d'un bonus égal à son (Persuasion, Intimidati ses attaques.	par rang pour chations. Son statu certaines donné ont en rapport au me d'information. Che (L): Le persor e SEN à bord d'ur liser les senseurs es informations du une planète. Il de [rang + Mod. de le [rang + c] che (L): Passer un lible permet de drang, soit à son a	t officiel es vec son nage vaisseau. d'un étaillées oit pour e PER du tour isposer ction une de	□ Secouriste: Le persor quelques minutes un précupère alors 1d6 PV □ Médecin: Le person par rang atteint dans la médecine, de biologie or des soins à un personna de repos, il lui permet de vie utilisé.	onnage peut st personnage à C	onus de +2 ests de ili accorde une période ultat du Dé de mie au chevet errmettre rave en
2	bonus de +5 à tou permettre d'obte financier ou socia Action per per l'action per per l'action per per l'action per personnage réuss ND 10, aucun adv pendant un tour. une pénalité de -5 l'action, si le perso s'attribuer tout or récupère le PC dé PC (sans pouvoir d'action, si le person l'action per l'ac	: Le personna ute action qui nir un gain po il. "mettant d'obte rsonnel financi la masse (L) es plus de dix sit un test de rersaire ne pe Au tour suiva 5 en DEF. "ture à soi : Qu se un PC pou nnage est cap u partie du m epensé et l'ajo dépasser son e fois par scér st de CHA (Pe échapper ave i contrôle des ion. Le ND du	age dispose d'un peut lui ersonnel d'ordre enir un gain er ou social : Dans un combat combattants, si le DEX (Discrétion) eut le cibler ent, sa cible aura enit, sa cible aura enit enit enit enit enit enit enit enit	□ Esprit d'analyse: +2 de recherche d'inform lui permet d'accéder à protégées si celles-ci si activité. Recherch □ Détection & Recherch peut occuper le poste d Il est alors capable d'uti vaisseau pour obtenir d sur un autre vaisseau ou ce faire réussir un test d vaisseau]. □ Trouver le point faib complet à évaluer sa c d'un bonus égal à son (Persuasion, Intimidati ses attaques.	par rang pour chations. Son statu certaines donné ont en rapport avene d'information. Che (L): Le persone SEN à bord d'ur liser les senseurs es informations du une planète. Il de [rang + Mod. de [rang, soit à son a on, etc.), soit à l'our d'observation. Si le joueur le de tous les détails rune conversatio bonus de +5 sur	t officiel es vec son nage vaisseau. d'un étaillées oit pour e PER du tour isposer ction une de emande, elatifs à n qu'il a tous les	□ Secouriste: Le person quelques minutes un précupère alors 1d6 PV □ Médecin: Le personn par rang atteint dans la médecine, de biologie or des soins à un personna de repos, il lui permet de vie utilisé. ■ Chirurgien: En passe d'un blessé, le person d'ignorer les effets d'uréussissant un test de Seule une blessure gra	onnage peut st personnage à C	onus de +2 ests de ili accorde une période ultat du Dé de mie au chevet ermettre rave en) ND 15. oignée de la



PE	ersonna	age .							Joue	ur			
Pro				Rac	e		Nive	au	Sexe	Â	je	Taille	Poids
/ N C	rcenaire												
-	RAC. Valeur	Mod.	Test	сомі	ВАТ	_			Total	VITALIT	Έ		
FOI				INI	TIATIVE	VALEUR DEX				DV DÉS DE VIE	98	PV POINTS DE VIE	MAX.
DEXT	E X ÉRITÉ			AU (ATTAQUE CONTACT	FOR	NI	+ 1		POINTS DE V	IE RESTANTS		DM TEMPORAIRES
CONSTI				A D	ATTAQUE ISTANCE	DEX	NI	+1		☐ BLESSURE	GRAVE		
IN				PSY	ATTAQUE CHIQUES	PER CHA	NI	V		RD			
PE	R					PER CHA			PER CHA				
PERCE				DEFE	10 + D	EX			Total	DEF 10	+ CHA		Total
Снаг				Physiqui	10 +	LA			Psy	CHIQUE	ТСПА		
TRA	IT			ARME					TTAQUE		DM	SP	ECIAL
								1d2					
								1d2	0 +				
								1d2	0 +				
CAI	PACITES											+1 Poin	t de Chance
		VOIE	1			Voi	E 2				١	/OIE 3	
R	Aı	rmes l	ourdes		Armes personnelles				les	Furtivité			
1	☐ Gros bras : Le d'utiliser les gre Il bénéficie d'un tests de Démolit poste de canonr	nades et au bonus de + tion. De plu	tres engins e -2 par rang à s, il peut occi	xplosifs. tous ses uper le	□ Ajuster : Le +1 en attaque toutes les arr	e et aux DM	des arr	nes à	feu de	inaperçu, le	e personna st de DEX p	il essaie de pa ge bénéficie c our chaque ra	l'un bonus de
			Démolition		Catégorie de							Passer inap	erçu
2	☐ Anticipation: bonus d'ATD sup contre les vaisse inférieure ou ég	oplémentai eaux dont l'i	re égal à son initiative est	rang	□ Coup chand après une att dépenser un l'armure de s	taque réussio PC pour igno	e, le pe orer tot	rsonn	age peut	Voie, le per les tests de	sonnage g PER destir	chaque rang d agne un bonu iés à évaluer l t (vue, ouïe, v PER (percep	s de +1 à tous a perception igilance,
3	disponible, le vais égal au rang du p vaisseau n'a pas o canonnier ne sou	Tir de barrage (A): Au prix d'un point d'énergie ponible, le vaisseau bénéficie d'un bonus de DEF al au rang du personnage dans cette voie. Si le sesau n'a pas d'énergie disponible, ou si le sonnier ne souhaite pas en utiliser, il peut choisir sacrifier son attaque pour bénéficier du bonus □ Coup précis (A): S'il réussit un test de PER (ND □ Attaque déloyale: Quand il at adversaire dans le dos ou par sui défense de son adversaire et ajoute 1d6 aux DM de son attaque (2d6 en cas de réussite critique). □ Coup précis (A): S'il réussit un test de PER (ND □ Attaque déloyale: Quand il at adversaire dans le dos ou par sui défense de son adversaire et ajoute 1d6 aux DM de son attaque (2d6 en cas de réussite critique). □ Coup précis (A): S'il réussit un test de PER (ND □ Attaque déloyale: Quand il at adversaire dans le dos ou par sui défense de son adversaire et ajoute 1d6 aux DM cas defense de son attaque (2d6 en cas de réussite critique). □ Coup précis (A): S'il réussit un test de PER (ND □ Attaque déloyale: Quand il at adversaire dans la defense de son adversaire et ajoute 1d6 aux DM cas defense de son attaque (2d6 en cas de réussite critique). □ Coup précis (A): S'il réussit un test de PER (ND □ Attaque déloyale: Quand il at adversaire dans la defense de son adversaire et ajoute 1d6 aux DM cas defense de son attaque (2d6 en cas de réussite critique). □ Coup précis (A): S'il réussit un test de PER (ND □ Attaque déloyale: Quand il at adversaire dans la defense de son adversaire et ajoute 1d6 aux DM cas defense de son attaque (2d6 en cas de réussite critique). □ Coup précis (A): S'il réussit un test de PER (ND □ Attaque déloyale: Quand il at adversaire dans la defense de son adversaire et ajoute 1d6 aux DM cas defense de son adversaire et ajoute 1d6 aux DM cas defense de son adversaire et ajoute 1d6 aux DM cas defense de son adversaire et ajoute 1d6 aux DM cas defense de son adversaire et ajoute 1d6 aux DM cas defense de son adversaire et ajoute 1d6 aux DM cas defense de son adversaire et ajoute 1d6 aux DM cas de son a					s ou par surpri 6 points de DI ne sont pas m nus passe à +	ise, le VI nultipliés en					
4	☐ Fleur de la Mc d'énergie, le car tous les adversa soit leur nombre du d20 pour dét adversaire.	nonnier tire ires à court e. Le joueur	sans distinct e portée, que utilise un d1	ion sur el que 2 au lieu	deux attaque	s pendant c	(L): Le personnage peut effectuer pendant ce tour. Le joueur utilise du d20 pour le test de la seconde			personnage n'importe q qu'ils ne bo indétectable	peut cache uel enviror ugent pas, i es. S'ils atta	lques minutes, er tous ses com nnement extéri Is sont totalem quent des adve es comme Surp	pagnons dans ieur. Tant ient ersaires, ces

 \Box Tireur d'élite : Lorsqu'il utilise Coup rapide, le

attaque. Le personnage augmente sa valeur de

personnage utilise un d20 pour sa deuxième

PER de +2.

adversaire.

5

□ **Carnage :** Le personnage lance désormais deux dés et conserve le meilleur résultat lors des tests

d'attaque du vaisseau. De plus, le canonnier

dégâts des armes de bord.

Attaque du vaisseau

ajoute maintenant son Mod. de PER à tous les

Fiche de personnage non officie

tour du combat.

 \square Ombre : Le personnage augmente sa valeur de

DEX de +2. Il est capable de se mouvoir et de

disparaître dans les ombres en un clin d'oeil.

Même s'il est observé et visible, le personnage

peut demander un test de DEX (Discrétion) pour échapper à son (ou ses) observateur(s).



Pers	ionni	39e					Joue	Joueur				
Profil				Race		Niveau	Sexe	Âge	Taille	Poids		
Mineu	J t											
CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE				
FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DÉS DE VIE 310	PV POINTS DE VIE	MAX.		
DEX DEXTÉRITÉ				AU CONTACT	FOR	N \ 2		POINTS DE VIE RESTANTS	D	M TEMPORAIRES		
CON				A DISTANCE	DEX	NIV		☐ BLESSURE GRAVE				
INT				PSYCHIQUES PSYCHIQUES	PER CHA	1417		RD				
PER				DEFENICES	PER CHA		PER CHA					
PERCEPTION				DEFENSES			Total			Total		
CHA CHARISME				DEF PHYSIQUE 10 +	EX		Psy	THIQUE 10 + CHA	\ <u> </u>			
TRAIT				ARME		Д	TTAQUE	DM	SPE	CIAL		
						1d2	0 +					
						1d2	0 +					
						1d2	0 +					

		1d20+	
		1d20 +	
۱F	PACITES		
	Voie 1	VOIE 2	VOIE 3
	Bordure	Planètes	Réparation
	□ Débrouillardise : Le personnage est capable d'occuper n'importe quel poste d'un vaisseau. Toutefois, lorsqu'il le fait, il n'accorde aucun bonus aux Mod. du vaisseau.	□ Explorateur: Le personnage ne subit aucun ma cause des modifications de gravité, de climat, de température ou de pression. Il gagne un bonus égal à rang à ses tests de survie en milieu hostile, de détect dangers ou de résistance à l'environnement ainsi qu'i toutes ses interactions sociales avec des extra-terrest Survie, détection des danger, interactions sociales extra-terrestres	de +2 par rang pour réparer ou comprendre les mécanismes. Sur un test d'INT (Réparation) ND 15 réussi, un vaisseau récupère un DV. 1d6
	☐ Sens de la communauté : Lorsqu'il participe à un test en coopération, le personnage double le bonus accordés par l'ensemble des participants au test. Une fois par partie, en aidant un compagnon, il peut lui redonner 1 PC à utiliser dans l'action ou la scène concernée.	□ Confrérie: Une fois par jour, le personna peut demander de l'aide à une relation. Ce nécessite la réussite d'un test de [rang + M De CHA]. La difficulté (10 à 25) dépend de l'importance du service.	la personnage peut se procurer de quoi effectuer
	☐ Planques: Pour chaque rang dans cette voie, le personnage peut définir un contact. Il n'est pas obligé de définir tous ses contacts a priori, e peut tout à fait en définir un nouveau lorsque la situation l'impose. Ces contacts sont des personnes de confiance prêtes à le dépanner.	☐ Planétologue : En réussissant un test de [ra Mod. d'INT] de ND 15, le personnage peut déterminer des données de survie primordial lui confèrent un bonus égal à son rang pour tr ses actions hors combat pendant la période o trouve sur la planète. Bonus « planétologue »	bonus de +2 par rang en informatique et électronique. De plus, il est capable de réparer outes des systèmes d'armement, qu'il s'agisse d'arme
	Coup puissant (L): La DEF du personnage est pénalisée d'un malus de -2, mais tous ses DM infligés sont doublés. À noter que le personnage peut utiliser cette capacité avec un vaisseau s'il occupe à la fois les postes de PIL et de CAN.	☐ Ingénierie planétaire: Une fois par séance personnage peut utiliser le « terrain » pour dissimuler son vaisseau, échapper à des poursuivants ou automatiquement prendre l'avantage sur un vaisseau adverse. C'est une gratuite qui peut être utilisée même si le personnage n'occupe aucun poste à bord.	réparer n'importe quoi avec presque rien. Une fois par aventure, il peut réparer un vaisseau, u système ou un mécanisme même s'il ne possèd
	□ Survivant : Le personnage augmente sa valeur de FOR de +2. De plus, il ne peut plus être Affaibli et bénéficie d'un bonus de +5 à toute tentative de résister à un poison ou une maladie Maladies et poisons	□ Savoir encyclopédique : Le personnage augmente sa valeur d'INT de +2. Il lance de dés et garde le meilleur résultat pour les ac de Connaissance, de Recherche d'informat ou de Culture générale. Connaissance, culture générale, recherche d'informations	tions pendant un mois +1 en attaque ou aux DM pou



rersonnage			Joueur				
Profil	Race	Niveau	Sexe	Âge	Taille	Poids	
Missionnaire							
CARAC. Valeur Mod. Test	COMBAT			VITALITE			
FOR FORCE	INITIATIVE VALEUR DEX			DV DÉS DE VIE d10	PV POINTS DE VIE	MAX.	
DEX DEXTÉRITÉ	AU CONTACT FOR	NIV		POINTS DE VIE RESTANTS	DM	TEMPORAIRES	
CON	A DISTANCE DEX	NIV		☐ BLESSURE GRAVE			
INT INTELLIGENCE	PSYCHIQUES PER CHA			RD			
PER PERCEPTION	DEFENSES		otal	_		Total	
CHA CHARISME	DEF PHYSIQUE 10 + DEX	+1	DE Psych	TO + CHA	1		
TRAIT	ARME	AT	TAQUE	DM	SPEC	AL	
		1d20	+				
		1d20	+				
		1d20	+				

	Voie 1	Voie 2	Voie 3
	Discours	Espace	Médecine
	□ Beau parleur: Une fois par partie, le personnage peut relancer un test de Persuasion, Séduction ou Baratin, ou un test de capacité de cette voie, et conserver le meilleur résultat.	□ Claustrophile: Lorsqu'il utilise une combinaison spatiale, les pénalités subies sont limitées (intravéhiculaire:0; extravéhiculaire:-2). Au prix d'une action de mouvement, le personnage peut improviser un couvert qui lui confère un bonus de +1 en DEF.	□ Secouriste : Le personnage peut stabiliser en quelques minutes un personnage à 0 PV. Celui-c récupère alors 1d6 PV.
	□ Provocateur (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 et -2 en DEF). Une victime ne peut être ciblée que par une seule provocation par partie.	☐ Multiculturalisme: Lors de sa première tentative d'interaction sociale, le personnage bénéficie d'un bonus de +5. Le personnage peut reconnaître la plupart des vaisseaux de sa race, leurs forces et faiblesses (caractéristiques de base). Première interaction sociale	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
	□ Caméléon : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à une corporation choisie, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès les membres de sa corporation. Corporation : connaissances / CHA	□ Coup neutralisant (L): Cette capacité n'est utilisable que si l'arme du personnage est réglée pour assommer. La CON de sa cible est alors divisée par deux pour déterminer si le coup provoque une blessure grave et si l'adversaire s'évanouit.	□ 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 (chirurgie) ND 15. Seule une blessure grave peut être soignée de la sorte.
	Manipulateur: En parlant pendant 1d6 minutes avec sa cible et en réussissant un test de CHA opposé, le personnage peut changer son état émotionnel et peut l'influencer pendant 1d6 heures. 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.	□ Né dans un vaisseau : Le personnage peut donc occuper l'ensemble des postes d'un vaisseau spatial. Le bonus appliqué aux caractéristiques du vaisseau est toutefois divisé par deux (arrondi au supérieur) lorsqu'un poste est occupé grâce à cette capacité.	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	□ Orateur: Le personnage augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut utiliser sa capacité de Manipulateur contre une foule en faisant un test de CHA. La difficulté va de 10 pour un groupe d'une dizaine de personnes, jusqu'à 25 pour une foule de plusieurs milliers de personnes.	☐ Microgravité: Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. De plus, lorsqu'il utilise sa capacité Né dans un vaisseau, il peut maintenant appliquer l'ensemble de son Mod. comme bonus aux caractéristiques du vaisseau.	□ 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 test de médecine ou de chirurgie et garde le meilleur résultat. DEX (précision manuelle)



Profil		_		Race				u Sexi	≘ Âu	<i>je</i>	Taille	Poids
Pilote									_	-		
CARAC. \	/aleur	Mod.	Test	COMBAT				Total	VITALIT	Έ		
FOR FORCE				INITIA	ΓIVE	VALEUR DEX	+5	7	DV Dés de Vie	д8	PV POINTS DE VIE	MAX.
DEX DEXTÉRITÉ				AU CON	TACT	FOR	NIV		POINTS DE V	E RESTANTS	0	M TEMPORAIRES
CON				A DISTA	ANCE	DEX	NIV		☐ BLESSURE	GRAVE		
INT				PSYCHI(QUES	PER CHA	NIV		RD			
PER PERCEPTION				DEFENSES		PER CHA		PER CHA Total				Total
CHA CHARISME				DEF PHYSIQUE 1	0 + DE	X			DEF SYCHIQUE 10	+ CHA	\	
TRAIT				ARME				ATTAQUE		M	SPE	CIAL
							1d	20 +				
							1d	20 +				
							10	20 +				
CAPACIT	ΓES										+1 Point	: de Chance
		Voie 1			_	Voi	E 2			_\	/OIE 3	
R	Arn	nes lo	urdes			Esp	ace			Pi	lotage	
□ Gros			est capable	□ Cl	austrophile			e	□ Pilote ém		ersonnage peut	occuper le

	Voie 1	Voie 2	VOIE 3
R	Armes lourdes	Espace	Pilotage
1	☐ Gros bras : Le personnage est capable d'utiliser les grenades et autres engins explosifs. Il bénéficie d'un bonus de +2 par rang à tous ses tests de Démolition. De plus, il peut occuper le poste de canonnier (CAN) à bord d'un vaisseau. Démolition	□ Claustrophile: Lorsqu'il utilise une combinaison spatiale, les pénalités subies sont limitées (intravéhiculaire: 0; extravéhiculaire: -2). Au prix d'une action de mouvement, le personnage peut improviser un couvert qui lui confère un bonus de +1 en DEF.	Pilote émérite: Le personnage peut occuper le poste de pilotage (PIL). S'il en est capable grâce à une autre voie, il peut choisir de piloter et d'occuper l'un des postes suivants: CAN, SEN ou ORD. Seul le bonus de ce poste s'applique au lieu du bonus du poste de pilotage. Le pilote peut effectuer une action d'attaque s'il occupe un poste de CAN.
2	□ Anticipation : Le canonnier bénéficie d'un bonus d'ATD supplémentaire égal à son rang contre les vaisseaux dont l'initiative est inférieure ou égale à celle de son vaisseau.	□ Multiculturalisme: Lors de sa première tentative d'interaction sociale, le personnage bénéficie d'un bonus de +5. Le personnage peut reconnaître la plupart des vaisseaux de sa race, leurs forces et faiblesses (caractéristiques de base). Première interaction sociale	☐ Manœuvre d'évitement (M): Le personnage effectue des manœuvres défensives, privilégiant la défense et l'esquive. Le vaisseau dispose d'un bonus à la DEF égal au rang du pilote. Toutefois, il subit du même coup un malus de -2 à l'ATD.
3	□ Tir de barrage (A): Au prix d'un point d'énergie disponible, le vaisseau bénéficie d'un bonus de DEF égal au rang du personnage dans cette voie. Si le vaisseau n'a pas d'énergie disponible, ou si le canonnier ne souhaite pas en utiliser, il peut choisir de sacrifier son attaque pour bénéficier du bonus de DEF.	□ Coup neutralisant (L): Cette capacité n'est utilisable que si l'arme du personnage est réglée pour assommer. La CON de sa cible est alors divisée par deux pour déterminer si le coup provoque une blessure grave et si l'adversaire s'évanouit.	□ Polychrone: Lorsqu'il occupe un autre poste en plus du poste de pilotage (voir Pilote émérite), le pilote fait bénéficier son vaisseau des deux bonus : celui du poste de pilotage et celui du poste additionnel.
4	☐ Fleur de la Mort (L): Au prix d'un point d'énergie, le canonnier tire sans distinction sur tous les adversaires à courte portée, quel que soit leur nombre. Le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour déterminer s'il atteint chaque adversaire.	□ Né dans un vaisseau : Le personnage peut donc occuper l'ensemble des postes d'un vaisseau spatial. Le bonus appliqué aux caractéristiques du vaisseau est toutefois divisé par deux (arrondi au supérieur) lorsqu'un poste est occupé grâce à cette capacité.	□ Ivan le Fou (L): Grâce à une manœuvre inattendue, les adversaires ne peuvent plus attaquer le vaisseau du personnage pendant le reste du tour. De plus, il effectue un test d'opposition de Pilotage contre l'un des adversaires. S'il l'emporte, il peut, au choix, prendre l'avantage sur ce dernier pendant 1d6 tours, ou le mettre hors de portée.
5	□ Carnage: Le personnage lance désormais deux dés et conserve le meilleur résultat lors des tests d'attaque du vaisseau. De plus, le canonnier ajoute maintenant son Mod. de PER à tous les dégâts des armes de bord.	☐ Microgravité: Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. De plus, lorsqu'il utilise sa capacité Né dans un vaisseau, il peut maintenant appliquer l'ensemble de son Mod. comme bonus aux caractéristiques du vaisseau.	As des as: Le personnage lance deux dés et garde le meilleur résultat à chaque fois qu'il effectue une action de manœuvre ou une action limitée ayant trait à son vaisseau. De plus, il augmente sa valeur de DEX de +2.

Attaque du vaisseau

Actions de manœuvres et actions limitées ayant trait à son vaisseau



Poids
MAX.
M TEMPORAIRES
Total
Total
CIAL
de Chance
ac onarice
ıbies sont
hiculaire : ent, le
ert qui lui
nière sonnage
nnage peut de sa race,
ques de
ité n'est e est réglée
st alors
e coup dversaire ge peut d'un
ge peut
r c c c c c

possible. Il effectue une attaque normale.

blessure grave et si l'adversaire s'évanouit.

 \square Cour des miracles : Dans une zone populeuse,

poursuivants. En 1d6 h, il obtient faux papiers et

fausses identités. +5 à tous ses tests d'interaction

Interactions avec les bas-fonds

sociale avec ceux qui évoluent en marge de la

société.

le personnage et ses compagnons échappent à ses

Toutefois, la CON de sa cible est divisée par deux pour déterminer si le coup provoque une

vaisseau spatial. Le bonus appliqué aux

est occupé grâce à cette capacité.

aux caractéristiques du vaisseau.

caractéristiques du vaisseau est toutefois divisé

par deux (arrondi au supérieur) lorsqu'un poste

☐ **Microgravité** : Le personnage augmente sa

valeur de DEX de +2. De plus, lorsqu'il utilise sa

capacité Né dans un vaisseau, il peut maintenant

appliquer l'ensemble de son Mod. comme bonus

Fiche de personnage non officielle pour

un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde

□ **Tireur d'élite** : Lorsqu'il utilise Coup rapide, le

attaque. Le personnage augmente sa valeur de

personnage utilise un d20 pour sa deuxième

4

5

attaque.

PER de +2.



Personnage				
Profil	Race	Niveau :	Sexe Âge	Taille Poids
Prescient				
CARAC. Valeur Mod. Test	COMBAT		otal VITALITE	
FOR FORCE	INITIATIVE VALEUR DEX		DV Dés de Vie	PV POINTS DE VIE MAX.
DEX DEXTÉRITÉ	AU CONTACT FOR	NIV	POINTS DE VIE RESTA	ANTS DM TEMPORAIRES
CON	A DISTANCE DEX	NIV	☐ BLESSURE GRAVE	
INT	PSYCHIQUES PER CH		RD	
PER PERCEPTION	DEFENSES	ia per Tot a	al	Total
CHA CHARISME	DEF 10 + DEX		DEF PSYCHIQUE 10 +	CHA +1
TRAIT	ARME	ATTA	QUE DM	SPECIAL
		1d20 +		
		1d20 +		
		1d20 +		

		1d20 +				
		1020+				
Al	PACITES					
	VOIE 1	Voie 2	VOIE 3			
R	Bordure	Clairvoyance	Psychokynésie			
1	□ Débrouillardise : Le personnage est capable d'occuper n'importe quel poste d'un vaisseau. Toutefois, lorsqu'il le fait, il n'accorde aucun bonus aux Mod. du vaisseau.	☐ L'oeil intérieur : +2 par rang aux tests de PER (vigilance), de découverte d'indices ou d'informations cachées, de détection du mensonge ou des émotions, etc. Les perturbations du flux psychique peuvent être discernées plusieurs heures après les événements. PER (vigilance), détecter les indices, les mensonges et les émotions	☐ Manipulation à distance : Au rang 1, le psi peut déplacer ou manipuler des objets petits et légers et la manipulation manque de précision. Au rang 3, il peut « lever » un véhicule de petite taille et manipuler un clavier. Au rang 5, il peut perturber un vaisseau en plein vol et agir sur plusieurs interfaces à la fois avec une vitesse surhumaines.			
2	☐ Sens de la communauté: Lorsqu'il participe à un test en coopération, le personnage double les bonus accordés par l'ensemble des participants au test. Une fois par partie, en aidant un compagnon, il peut lui redonner 1 PC à utiliser dans l'action ou la scène concernée.	□ Défense intuitive : En combat, le psi est capable d'anticiper les mouvements de ses adversaires. Il bénéficie d'un bonus de +1 à la DEF. Ce bonus s'applique aussi au combat spatial s'il occupe le poste de pilotage (PIL). Le bonus passe à +2 une fois parvenu au rang 4.	□ Combat kinétique : Le psi utilise son don pendant le combat pour, au choix, bénéficier d'un bonus de +1 à la DEF ou utiliser une action de mouvement pour lancer un objet sur son adversaire. C'est une attaque à distance normal qui inflige 2d6 DM (3d6 au rang 4).			
3	☐ Planques: Pour chaque rang dans cette voie, le personnage peut définir un contact. Il n'est pas obligé de définir tous ses contacts a priori, et peut tout à fait en définir un nouveau lorsque la situation l'impose. Ces contacts sont des personnes de confiance prêtes à le dépanner.	□ Postcognition (A - PER): Le psi explore la mémoire d'une personne ou d'un lieu. Contre une personne, il s'agit d'une attaque psychique standard. Pour un lieu, la difficulté dépend de la taille de l'endroit et de la quantité de temps écoulée depuis les événements.	□ Champ de force: Le psi déploie autour de lui (action gratuite) un champ de force qui lui confère +2 en DEF contre les projectiles, les solides, les rayons soniques et plasmiques. Ce champ de force n'englobe que le psi et ne peut se cumuler avec un autre champ de force.			
4	□ Coup puissant (L): La DEF du personnage est pénalisée d'un malus de -2, mais tous ses DM infligés sont doublés. À noter que le personnage peut utiliser cette capacité avec un vaisseau s'il occupe à la fois les postes de PIL et de CAN.	□ Vision lointaine (L): Le psi peut percevoir avec l'un de ses sens ce qui se passe dans n'importe quel endroit à portée de vue, ou qu'il a visité dans un passé récent (10 jours au maximum). Le psi doit réussir un test de PER (ND 15 +1 par jour passé depuis sa dernière visite). En cas d'échec critique, il est Aveuglé pendant 1d6 tours.	□ Cryo/Pyrokinésie (A - CHA): Avec une attaque psychique contre la DEF (et non la DEP), sans risque d'egofeedback, le psi lance un projectile de feu (DM 3d6 DM + 1d6 / tour, jusqu'à qu'une action de mouvement éteigne le feu ou que le dé de DM soit 1), ou de froid (DM 2d6 et la cible est Ralentie pendant 1d6 tours).			
5	Survivant: Le personnage augmente sa valeur de FOR de +2. De plus, il ne peut plus être Affaibli et bénéficie d'un bonus de +5 à toute tentative de résister à un poison ou une maladie	☐ Precognition (L): Le personnage augmente ses valeurs de PER et d'INT de +2. Il peut évaluer les différents chemins du temps, sous la forme de visions plus ou moins claires d'avenirs possibles. Une fois par partie, le joueur peut demander au MJ de lui donner des informations sur une scène à	□ Vol: Le psi peut s'élever lui-même dans les airs et voler. Sa vitesse maximale est le double de sa vitesse au sol. Se maintenir en vol est une action gratuite, et le personnage peut donc continuer à agir tout en volant. En outre, le personnage augmente sa valeur de FOR de +2.			



Pro	itech			Rac	e		Niv	eau	5exe	Âg	e	Taille	Poids
	RAC. Valeur		Test	COMI					Total	VITALITI			
	OR RCE			INI	TIATIVE	VALEUR DEX				DV DÉS DE VIE	86	PV POINTS DE VIE	MAX.
	EX rérité			AU (ATTAQUE CONTACT	FOR	N	IV		POINTS DE VIE	RESTANTS	[OM TEMPORAIRES
	ON ITUTION			A D	ATTAQUE ISTANCE	DEX	N	IV		☐ BLESSURE G	RAVE		
11	JT				ATTAQUE CHIQUES	PER CHA	N	IV		RD			
P	ER					PER CHA			PER CHA				
	HA			DEFE	10 + 0	EX		1	Γotal D	EF 10 -	СНА		Total
Сна	RISME			Physiqui	E 10 .				Psyc	THIQUE TO	CHA		
TRA	AIT			ARME				1d20	TTAQUE	DI	M	SPE	ECIAL
								1d20					
								1d20	0 +				
CA	PACITES											+1 Poin	t de Chance
		VOIE	1			Voi	2				V	OIE 3	
R	કા	ectrok	inésie			Electro	niq	ue			یځ	space	
1	☐ Interface : Int avec un compos la qualité des in de composant e personnage (un pour comprend	ant électroi formations it des compe test d'INT p	nique. La qua dépendent d étences du peut être néc	antité et du type essaire	□ Électronicie bonus de +2 p réparer ou ut bord d'un vais senseurs (SEN Répar	oar rang à to iliser des sys sseau, il peu	us les t tèmes t occu _l des or	tests v électr per la s dinate	risant à roniques. À salle des eurs (ORD).	combinaison limitées (intr -2). Au prix d	spatiale, avéhicula 'une actio peut impr	qu'il utilise une les pénalités s ire : 0 ; extrave on de mouvem roviser un couv -1 en DEF.	ubies sont éhiculaire : ient, le
2		clenche une le monde d ne attaque p ns risque d'	e impulsion é ans un rayor osychique co egofeedback	electrique n de 10 ntre k. Les	Détection 8 capable d'util pour obtenir vaisseau ou u réussir un tes vaisseau].	iser les sens des informat ne planète.	eurs d' tions d Il doit	'un vai létaillé pour c	isseau es sur un e faire du	tentative d'in bénéficie d'u reconnaître leurs forces d	nteraction in bonus o a plupart et faibless	Lors de sa prei o sociale, le per de +5. Le perso des vaisseaux es (caractérist interaction soci	rsonnage onnage peut de sa race, iques de
3	chaque cible, sans risque d'egofeedback. Les cibles touchées encaissent 2d6 DM temporaires. Champ magnétique (M): Le psi déploie un champ électromagnétique qui lui confère +2 en DEF (non cumulable avec un autre champ de force				□ Hacker: Le personnage est capable de pirater un système ennemi. Il peut effectuer un test d'INT pour ouvrir une serrure électronique sans déclencher d'alarme, récupérer des données sur un ordinateur ou perturber un système électronique courant.				un test ique sans onnées sur e	utilisable que si l'arme du personnage est réglé pour assommer. La CON de sa cible est alors			
4	□ Contrôle (A - 0 psi peut faire ag pendant un tout	ir sa cible co r. Toutefois,	omme il l'en le mouvem	tend ent est	Guerre élec en réussissant caractéristique adverse subit i	un test en op e choisie (sau	pposition oposition	on de S e) d'ur	Senseurs, la n vaisseau	donc occupe vaisseau spa	r l'ensem tial. Le bo	: Le personna ble des postes nus appliqué a	d'un ;

combat. De plus, si la configuration du vaisseau le

permet, il peut occuper les postes SEN et ORD d'un

☐ Langage machine : Le personnage augmente

ordinateur, une machine ou un robot, il lance

effectue une action en rapport avec un

deux dés et conserve le meilleur résultat.

Ordinateurs, machines, robots

sa valeur d'INT de +2. De plus, à chaque fois qu'il

vaisseau en même temps.

subissent un malus de -5. Une fois le tour

terminé, la cible est Étourdie pendant 1d6 tours.

□ Photokinésie (L - PER) : Le personnage peut

dépend de la complexité (jusqu'à 25 pour une

illusion de plusieurs dizaines de mètres). Le psi

ne risque aucun egofeedback. D'autre part, le

personnage augmente sa valeur d'INT de +2.

créer des illusions visuelles dont la difficulté

5

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées

par deux (arrondi au supérieur) lorsqu'un poste

☐ Microgravité : Le personnage augmente sa

valeur de DEX de +2. De plus, lorsqu'il utilise sa

capacité Né dans un vaisseau, il peut maintenant

appliquer l'ensemble de son Mod. comme bonus

est occupé grâce à cette capacité.

aux caractéristiques du vaisseau.



rers	ionni	3 <i>9e</i>					Joue	ur		
Profil				Race		Niveau	Sexe	Âge	Taille	Poids
Récup	érateur	!								
	Valeur	Mod.	Test	СОМВАТ			Total	VITALITE	1	
FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DÉS DE VIE 310	PV POINTS DE VIE	MAX.
DEX DEXTÉRITÉ				AU CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VIE RESTANTS	Di	M TEMPORAIRES
CON				A DISTANCE	DEX	N \ #2		☐ BLESSURE GRAVE		
INT INTELLIGENCE				PSYCHIQUES PSYCHIQUES	PER CHA	1417		RD		
PER					PER CHA		PER CHA			
PERCEPTION				DEFENSES			Total		7	Total
CHA CHARISME				DEF PHYSIQUE 10 +	EX		Psyc	EF 10 + CHA	1	
TRAIT				ARME		А	TTAQUE	DM	SPE	CIAL
						1d2	0 +			
						1d2	0 +			
						1d2	0 +			

		10	120 +				
		10	120 +				
ΑI	PACITES						
	Voie 1	Voie 2		Voie 3			
R	Bordure	Pilotage		Réparation			
1	□ Débrouillardise : Le personnage est capable d'occuper n'importe quel poste d'un vaisseau. Toutefois, lorsqu'il le fait, il n'accorde aucun bonus aux Mod. du vaisseau.	□ Pilote émérite: Le personnage peu poste de pilotage (PIL). S'il en est capal autre voie, il peut choisir de piloter et c des postes suivants: CAN, SEN ou ORD de ce poste s'applique au lieu du bonu pilotage. Le pilote peut effectuer une a d'attaque s'il occupe un poste de CAN.	ole grâce à une d'occuper l'un . Seul le bonus s du poste de	□ Bidouilleur: Le personnage gagne un bonus de +2 par rang pour réparer ou comprendre les mécanismes. Sur un test d'INT (Réparation) ND 15 réussi, un vaisseau récupère un DV. 1d6 heures par taille du vaisseau sont nécessaires. Comprendre les mécanismes et réparer			
2	☐ Sens de la communauté : Lorsqu'il participe à un test en coopération, le personnage double le bonus accordés par l'ensemble des participants au test. Une fois par partie, en aidant un compagnon, il peut lui redonner 1 PC à utiliser dans l'action ou la scène concernée.	☐ Manœuvre d'évitement (M) : Le s s effectue des manœuvres défensives la défense et l'esquive. Le vaisseau bonus à la DEF égal au rang du pilot il subit du même coup un malus de	s, privilégiant dispose d'un e. Toutefois,	1d4 réparations d'un vaisseau civil. La quantit			
3	□ Planques: Pour chaque rang dans cette voie, le personnage peut définir un contact. Il n'est pas obligé de définir tous ses contacts a priori, e peut tout à fait en définir un nouveau lorsque la situation l'impose. Ces contacts sont des personnes de confiance prêtes à le dépanner.		ilote n vaisseau	□ Systèmes avancés: Le personnage gagne u bonus de +2 par rang en informatique et électronique. De plus, il est capable de répard des systèmes d'armement, qu'il s'agisse d'aru personnelles ou d'armes lourdes.			
4	□ Coup puissant (L): La DEF du personnage est pénalisée d'un malus de -2, mais tous ses DM infligés sont doublés. À noter que le personnage peut utiliser cette capacité avec un vaisseau s'il occupe à la fois les postes de PIL et de CAN.	□ Ivan le Fou (L): Grâce à une manœ inattendue, les adversaires ne peuvent le vaisseau du personnage pendant le le De plus, il effectue un test d'opposition contre l'un des adversaires. S'il l'empo choix, prendre l'avantage sur ce derniet ours, ou le mettre hors de portée.	plus attaquer este du tour. de Pilotage rte, il peut, au	□ Système D : Le personnage est capable de réparer n'importe quoi avec presque rien. Une fois par aventure, il peut réparer un vaisseau, un système ou un mécanisme même s'il ne possède a priori pas les outils ou les pièces de rechange adéquates.			
5	□ Survivant : Le personnage augmente sa valeur de FOR de +2. De plus, il ne peut plus être Affaibli et bénéficie d'un bonus de +5 à toute tentative de résister à un poison ou une maladie Maladies et poisons	garde le meilleur résultat à chaque effectue une action de manœuvre o	fois qu'il ou une action	☐ Mieux que le neuf : Une fois par jour, en travaillant 1d6 heures, le personnage donne pendant un mois +1 en attaque ou aux DM pou une arme, +1 en DEF ou en RD pour une armur +1 à tous les tests effectués lorsque le vaisseau concerné est utilisé, etc.			



rersonnage			Jouer	<i>I</i>		
Profil	Race	Niveau	Sexe	Âge	Taille	Poids
Soldat						
CARAC. Valeur Mod. Test	COMBAT			<i>WARE THE THE TRANSPORTER TO THE TRANSPORT TO THE TRANSPORT TO THE TRANSPORT TO THE TRANSPORT TO THE TRANSPORT</i>		
FOR FORCE	INITIATIVE VALEUR DEX			DV Dés de Vie d10	PV POINTS DE VIE	MAX.
DEX DEXTÉRITÉ	AU CONTACT FOR	NI +1		POINTS DE VIE RESTANTS	DM	TEMPORAIRES
CON	A DISTANCE DEX	NI +1		☐ BLESSURE GRAVE		
INT INTELLIGENCE	PSYCHIQUES PER CHA			RD		
PER PERCEPTION	DEFENSES		otal			Total
CHA CHARISME	DEF PHYSIQUE 10 + DEX		DE PSYCH	F 10 + CHA	<u> </u>	
TRAIT	ARME	AT	TAQUE	DM	SPEC	IAL
		1d20	+			
		1d20	+			
		1d20	+			

	Voie 1	Voie 2	Voie 3
	Armes lourdes	Armes personnelles	Corporation (armée)
	☐ Gros bras: Le personnage est capable d'utiliser les grenades et autres engins explosifs. Il bénéficie d'un bonus de +2 par rang à tous ses tests de Démolition. De plus, il peut occuper le poste de canonnier (CAN) à bord d'un vaisseau.	☐ Ajuster : Le personnage obtient un bonus de +1 en attaque et aux DM des armes à feu de toutes les armes de sa catégorie de prédilection.	□ 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.
	Démolition	Catégorie de prédilection	Armée : connaissances / CHA /
	☐ Anticipation: Le canonnier bénéficie d'un bonus d'ATD supplémentaire égal à son rang contre les vaisseaux dont l'initiative est inférieure ou égale à celle de son vaisseau.	□ Coup chanceux : Une fois par tour de combat, après une attaque réussie, le personnage peut dépenser un PC pour ignorer totalement l'armure de son adversaire.	☐ 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).
	□ Tir de barrage (A): Au prix d'un point d'énergie disponible, le vaisseau bénéficie d'un bonus de DEF égal au rang du personnage dans cette voie. Si le vaisseau n'a pas d'énergie disponible, ou si le canonnier ne souhaite pas en utiliser, il peut choisir de sacrifier son attaque pour bénéficier du bonus de DEF.	□ Coup précis (A): S'il réussit un test de PER (ND 15), le personnage repère une faiblesse dans la défense de son adversaire et ajoute 1d6 aux DM de son attaque (2d6 en cas de réussite critique).	□ 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.
	☐ Fleur de la Mort (L): Au prix d'un point d'énergie, le canonnier tire sans distinction sur tous les adversaires à courte portée, quel que soit leur nombre. Le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour déterminer s'il atteint chaque adversaire.	□ Coup rapide (L): Le personnage peut effectuer deux attaques pendant ce tour. Le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.	□ 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	□ Carnage: Le personnage lance désormais deux dés et conserve le meilleur résultat lors des tests d'attaque du vaisseau. De plus, le canonnier ajoute maintenant son Mod. de PER à tous les dégâts des armes de bord. Attaque du vaisseau	☐ Tireur d'élite: Lorsqu'il utilise Coup rapide, le personnage utilise un d20 pour sa deuxième attaque. Le personnage augmente sa valeur de PER de +2.	☐ 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.



PE	ersonn	age .						Joue	:ur			
	Profil Rad					Niveau Se				2	Taille	Poids
•	écialiste en						,,,,,,,,,,,					
	RAC. Valeur		Test	COM				Total	VITALITE			
FO FO	OR RCE			INI	TIATIVE	VALEUR DEX			DV Dés de Vie	86	PV POINTS DE VIE	MAX.
DEXT	E X ÉRITÉ			AU (ATTAQUE CONTACT	FOR	NI V 1	1	POINTS DE VIE R	ESTANTS	С	OM TEMPORAIRES
CONSTI	DN			A D	ATTAQUE ISTANCE	DEX	NI¥	1	☐ BLESSURE GR	AVE		
IN	IT IGENCE			PSY	ATTAQUE CHIQUES	PER CHA	NIV		RD			
PI				DEFE	NCEC	PER CHA		PER CHA				T !
CH	łA			DEF	10 + D	EX		Total	DEF 10 +	СНА		Total
Сная				PHYSIQU					TCHIQUE		CDE	CIAL
TRA	IT			AKIVIE	•		10	ATTAQUE 20 +	DM	1	SPE	CIAL
							10	20 +				
								20 +				
CAI	PACITES	Voi	4			\/a						de Chance
	4	VOIE				Voie					OIE 3	
R		rmes l			Electronique □ Électronicien : Le personnage obtient un				Réparation □ Bidouilleur : Le personnage gagne un bonus			un hanus
	☐ Gros bras : Le d'utiliser les gro Il bénéficie d'ui	enades et au	utres engins	explosifs.	bonus de +2 ¡	par rang à to	us les test	s visant à	de +2 par ran	g pour ré	parer ou com	prendre les
1	tests de Démol	ition. De plu	ıs, il peut occ	uper le	réparer ou utiliser des systèmes électroniques. À bord d'un vaisseau, il peut occuper la salle des senseurs (SEN) ou la salle des ordinateurs (ORD).				mécanismes. Sur un test d'INT (Réparation) ND 15 réussi, un vaisseau récupère un DV. 1d6 heures par taille du vaisseau sont nécessaires.			
			Démolitio	n	,	rer et utiliser		· · · · ·	Comprendre	les méca	nismes et rép	arer
	☐ Anticipation bonus d'ATD su	ıpplémentai	ire égal à sor	rang	□ Détection & capable d'util	liser les sens	eurs d'un	vaisseau	personnage p	eut se pr	: En quelques ocurer de quo	i effectuer
2	contre les vaiss inférieure ou é				pour obtenir	ne planète.	ll doit pou	r ce faire	maximale de	pièces de	vaisseau civil. L étachées qui p	euvent être
					réussir un tes vaisseau].	t de [rang +	ivioa. de P	EK QU		_	ale au double : 2 pour un cha	
	☐ Tir de barrag disponible, le va			_	☐ Hacker : Le un système e		-	•			Le personnage en informatiqu	
3	égal au rang du personnage dans cette voie. Si le			d'INT pour ouvrir une serrure électronique sans déclencher d'alarme, récupérer des données sur				électronique. De plus, il est capable de réparer des systèmes d'armement, qu'il s'agisse d'armes				
	canonnier ne so de sacrifier son de DEF.				un ordinateur électronique	•	er un systè	eme	personnelles		ies lourdes. ique, électroni	aue
	☐ Fleur de la M				□ Guerre élec			•	☐ Système D	: Le perso	onnage est cap	pable de
4	d'énergie, le ca tous les advers soit leur nombr	aires à cour	te portée, qu	el que	en réussissant caractéristique adverse subit	e choisie (sau	f Coque) d	un vaisseau	fois par avent	ure, il pe	i avec presque eut réparer un isme même s'i	vaisseau, un

combat. De plus, si la configuration du vaisseau le

permet, il peut occuper les postes SEN et ORD d'un

☐ Langage machine : Le personnage augmente

ordinateur, une machine ou un robot, il lance

effectue une action en rapport avec un

deux dés et conserve le meilleur résultat.

Ordinateurs, machines, robots

sa valeur d'INT de +2. De plus, à chaque fois qu'il

vaisseau en même temps.

du d20 pour déterminer s'il atteint chaque

 \square Carnage : Le personnage lance désormais deux

dés et conserve le meilleur résultat lors des tests

d'attaque du vaisseau. De plus, le canonnier

dégâts des armes de bord.

Attaque du vaisseau

ajoute maintenant son Mod. de PER à tous les

adversaire.

5

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées

a priori pas les outils ou les pièces de rechange

☐ **Mieux que le neuf :** Une fois par jour, en

travaillant 1d6 heures, le personnage donne

pendant un mois +1 en attaque ou aux DM pour

une arme, +1 en DEF ou en RD pour une armure,

+1 à tous les tests effectués lorsque le vaisseau

adéquates.

concerné est utilisé, etc.



oer	sonn	age						Joue	:ur			
Profil Spo				Rac	e		Niveau	Sexe	. Âge	Taille	Poids	
	C. Valeur		Test	COM				Total	VITALITE			
FOR FORCE				INI	TIATIVE	VALEUR DEX			DV DÉS DE VIE 36	PV POINTS DE VIE	MAX.	
DEX DEXTÉRITÉ				AU (ATTAQUE CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VIE RESTANTS	ļ	DM TEMPORAIRES	
CON				A D	ATTAQUE ISTANCE	DEX	NIV		☐ BLESSURE GRAVE			
INT STELLIGENC	CE			PSY	ATTAQUE CHIQUES	PER CHA			RD			
PER PERCEPTION	N			DEFE	NSES	PER CHA		PER CHA			Total	
CHA CHARISME				DEF PHYSIQU	10 + D	EX		Psy	DEF 10 + CHA	A		
ΓRAIT				ARME			A	TTAQUE	DM	SPE	CIAL	
							1d2	0 +				
							1d2	0 +				
							1d2	0 +				
APA	CITES							+2 point	s de capacité à la		personnag	
		VOIE :				Voi		. 4		VOIE 3		
R		Cent	re		Corporation (médias)			Corps à corps				
bo pe	□ Individualisme: Le personnage dispose d'un bonus de +5 à toute action qui peut lui permettre d'obtenir un gain personnel d'ordre financier ou social.				□ Corporatisme: Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissance associés à son corps de métier, et +1 par ran aux tests de CHA effectués auprès les memb de sa corporation.				☐ Arts martiaux: A mains nues, le personna inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM létaux (et n des DM temporaires). Le dé passe à 1d6 au 3 et à 1d8 au rang 5. De plus, le personnage obtient un bonus de +1 par rang en DEF cor			
		personnel fina	obtenir un gair incier ou socia	I	Médias : connaissances / CHA /				les attaques au contact (sauf s'il est Surpris)			
2 NI	☐ Se fondre dans la masse (L): Dans un combat mettant aux prises plus de dix combattants, si le personnage réussit un test de DEX (Discrétion) ND 10, aucun adversaire ne peut le cibler pendant un tour. Au tour suivant, sa cible aura une pénalité de -5 en DEF.				☐ 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).			à un ami : ela . (la	□ Enchaînement : Une fois par tour, lorsque personnage réduit un adversaire a 0 PV avec attaque au contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire a portée.			
3 s'a	Tirer la couve ompagnons uti ction, si le pers attribuer tout ccupère le PC c C (sans pouvoi	ilise un PC p sonnage est ou partie du dépensé et l'	our réussir u capable de u mérite, alo 'ajoute à ses	ine rs il propres	□ 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.			der à des e (objet e pointe	s arme de prédilection, il gagne +1 en ATC lorsqu'il u			
ré pe 4 co	□ Crédibilité: Une fois par scénario, en réussissant un test de CHA (Persuasion), le personnage peut échapper avec ses compagnons à un contrôle des forces de l'ordre ou à une arrestation. Le ND du test dépend de la nature de l'offense et de l'opposition.				□ Joker: Une fois par aventure, le personn peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. joueur doit inventer une histoire à peu prè crédible (même si elle est improbable) pou justifier ce deus ex-machina.			ndu. Le u près	Double attaque (L): Le personnage peut effectuer deux attaques au contact pendant tour. Toutefois, le joueur utilise un d12 au lie du d20 pour le test de la seconde attaque.			

☐ **Mandarin**: Le personnage a acquis un statut

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.

important au sein de sa corporation. Le

□ **Urbanité** : Le personnage augmente sa valeur

action dans un milieu densément peuplé (hors

actions de combat), il peut lancer deux dés et

de CHA de +2. De plus, lorsqu'il réalise une

conserver le meilleur résultat.

En milieu densément peuplé

5

Fiche de personnage non

☐ **Maître d'arme :** Le personnage augmente sa

valeur de DEX de +2. Il peut choisir d'utiliser un d12 en attaque au contact au lieu du d20

habituel. Si une telle attaque est réussie, il

ajoute 2d6 aux DM.



P	ersonn	age .						Joue				
Profil Race				re		Nivea	u Sexe	? Á	Ìge	Taille	Poids	
	echnicien											
	RAC. Valeur	Mod.	Test	сом	BAT			Total	VITAL	TE		
	OR DRCE			INI	TIATIVE	VALEUR DEX			DV Dés de Vi	<i>д</i> 8	PV POINTS DE V	MAX.
	EX TÉRITÉ			AU (CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE	VIE RESTANTS		DM TEMPORAIRES
	ON TITUTION			A D	ISTANCE	DEX	NIV		☐ BLESSU	RE GRAVE		
	NT LIGENCE			PSY	ATTAQUE CHIQUES	PER CHA	NIV		RD			
	ER EPTION			DEFEI	NSES	PER CHA		PER CHA Total				Total
	HA RISME			DEF Physiqu	10 + 0	EX	+1		DEF 10) + CHA	Ą	Total
TRA	ΔIT			ARME				ATTAQUE		DM	S	PECIAL
110	311						1d	120 +				
							10	120 +				
							1d	120 +				
CA	PACITES											int de Chance
	TACITES	Voie	1			Voii	E 2			,	VOIE 3	int de Chance
R	ć	Slectro	nique		Espace				Réparation			
	☐ Électronicier	า : Le person	nage obtient		☐ Claustrophile : Lorsqu'il utilise une combinaison spatiale, les pénalités subies sont				☐ Bidouilleur : Le personnage gagne un bonus			
1	bonus de +2 pa réparer ou utili bord d'un vaiss	iser des syst	èmes électro	niques. À	limitées (intra	éhiculaire :	de +2 par rang pour réparer ou comprendre le mécanismes. Sur un test d'INT (Réparation) NE					
	senseurs (SEN)	ou la salle d	•	ırs (ORD).	-2). Au prix d'une action de mouvement, le personnage peut improviser un couvert qui lui confère un bonus de +1 en DEF.				15 réussi, un vaisseau récupère un DV. 1d6 heures par taille du vaisseau sont nécessaires.			
	□ Détection &	☐ Multiculturalisme : Lors de sa première				Comprendre les mécanismes et réparer Approvisionnement : En quelques heures, le						
2	capable d'utilis pour obtenir d	es informati	ons détaillée	s sur un	tentative d'interaction sociale, le personnage bénéficie d'un bonus de +5. Le personnage peut							l. La quantité
	réussir un test	vaisseau ou une planète. Il doit pour ce faire réussir un test de [rang + Mod. de PER du			reconnaître la plupart des vaisseaux de sa race, leurs forces et faiblesses (caractéristiques de				stockées	bord est é	gale au doub	i peuvent être le de la taille
	vaisseau].	ersonnage e	est capable d	e pirater	base). Première interaction sociale Coup neutralisant (L): Cette capacité n'est				du vaisseau (exemple : 2 pour un chasseur).			
	un système en d'INT pour ouv	nemi. Il peut	effectuer ui	n test	utilisable que si l'arme du personnage est réglée pour assommer. La CON de sa cible est alors				bonus de	+2 par rang	en informati	
3	déclencher d'a un ordinateur	-			divisée par de provoque une	-		•			ment, qu'il s' nes lourdes.	agisse d'armes
	électronique co				s'évanouit. □ Né dans un						tique, électro	onique

vaisseau spatial. Le bonus appliqué aux

est occupé grâce à cette capacité.

aux caractéristiques du vaisseau.

caractéristiques du vaisseau est toutefois divisé

par deux (arrondi au supérieur) lorsqu'un poste

☐ **Microgravité** : Le personnage augmente sa

valeur de DEX de +2. De plus, lorsqu'il utilise sa

capacité Né dans un vaisseau, il peut maintenant

appliquer l'ensemble de son Mod. comme bonus

en réussissant un test en opposition de Senseurs, la donc occuper l'ensemble des postes d'un

caractéristique choisie (sauf Coque) d'un vaisseau

combat. De plus, si la configuration du vaisseau le

permet, il peut occuper les postes SEN et ORD d'un

□ Langage machine : Le personnage augmente

ordinateur, une machine ou un robot, il lance

effectue une action en rapport avec un

deux dés et conserve le meilleur résultat.

Ordinateurs, machines, robots

sa valeur d'INT de +2. De plus, à chaque fois qu'il

adverse subit un malus de -2 pour le reste du

vaisseau en même temps.

4

5

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées

☐ Mieux que le neuf: Une fois par jour, en travaillant 1d6 heures, le personnage donne pendant un mois +1 en attaque ou aux DM pour une arme, +1 en DEF ou en RD pour une armure, +1 à tous les tests effectués lorsque le vaisseau concerné est utilisé, etc.

réparer n'importe quoi avec presque rien. Une

fois par aventure, il peut réparer un vaisseau, un

système ou un mécanisme même s'il ne possède

a priori pas les outils ou les pièces de rechange

adéquates.



PE	ersonnage .					Joue	?UF				
Pro	Profil R			Race Niveau Sext				. Âge	Taille	Poids	
T	raqueur										
	MAC Valour Mad										
	RAC. Valeur Mod.	Test	COM		VALEUR		Total	DV	PV	D // A X/	
For	RCE			ATTAQUE	DEX			DV DÉS DE VIE POINTS DE VIE RESTANTS	POINTS DE VIE	MAX. DM TEMPORAIRES	
DEXT	EX ÉRITÉ			CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VIE RESTANTS	·	DIVI TEMPORAIRES	
CONSTI	ON ITUTION		A D	ISTANCE	DEX	NIV		☐ BLESSURE GRAVE			
INTELL	JT IGENCE		PSY	ATTAQUE CHIQUES	PER CHA	NIV		RD			
PE	ER		DEFE	NCEC	PER CHA		PER CHA				
PERCE	PTION A		DEFE		ΓV		Total	DEF 10 + CH	Λ.	Total	
CHAR			DEF Physiqu	10 + D	EX		Psy	CHIQUE 10 + CH	Α -	+1	
TRA	NIT		ARMI	E			ATTAQUE	DM	SPE	CIAL	
						10	20 +				
						10	120 +				
						10	120 +				
CAI	PACITES										
CAI	Voie	1			Voi	r 2			+1 Poin	t de Chance	
R	Biokyi			Co	mbat q	bsychia	que	Dno	estigation	n	
1	☐ Bioperception: +2 par ra PER (détecter un être vivar présence de vie biologique psychiques autour de lui. II le niveau de santé général PER (détecter u	□ Bouclier Psi: Le psi apprend à lever des barrières infranchissables autour de son esprit. Il bénéficie d'un bonus de +1 DEP par rang, et utilise des d8 plutôt que des d6 pour ses dégâts d'egofeedback. Cette capacité peut se cumuler avec le trait Volonté de fer.				lui permet d'accéder à certaines données protégées si celles-ci sont en rapport avec so					
2	Métabolisme amélioré (l bénéficie d'un bonus de +2 caractéristique pendant 1 l délai, elle est Affaiblie pend rang 4, le psi peut Affaiblir pendant 1d6 tours.	□ Assaut Psi (A - CHA): Le psi concentre son esprit en un projectile psychique visant les centres nerveux d'une cible visible à moins de 50 m (attaque psychique standard). La cible subit 1d6 de DM et est Étourdie pour 1 tour. Au rang 4, le projectile inflige 2d6 de DM.				□ Détection & Recherche (L): Le personnage peut occuper le poste de SEN à bord d'un vaisse II est alors capable d'utiliser les senseurs d'un vaisseau pour obtenir des informations détaillée sur un autre vaisseau ou une planète. Il doit pou ce faire réussir un test de [rang + Mod. de PER d vaisseau].					
3	□ Detox (A - PER): Le psi pe de n'importe quel poison ou t sa cible. Il peut en annuler les une attaque psychique contre doit aussi dépasser un ND de poison). +2 par rang à tous se impliquant les poisons.	toxine dans le s effets en réu e la cible (atta 10 à 25 en fo	corps de ssissant que qui nction du	psi peut conc un second so plus belle. Il r temporaires,	□ Second souffle (M): Une fois par combat, le psi peut concentrer son énergie afin de trouver un second souffle et reprendre la bataille de plus belle. Il regagne 1d6 PV permanents, 2d6 PV temporaires, et bénéficie pendant 1 tour de +2 à toutes ses attaques psychiques.			d'un bonus égal à son rang, soit à son action (Persuasion, Intimidation, etc.), soit à l'une d			
4	☐ Réparation des tissus (A les blessures graves et régén tours. Il doit rester concentrattaque psychique contre la aussi dépasser un ND de 10	ière les tissus é et réussir u cible (attaqu	en 1d6 ne e qui doit	☐ Onde Psi (L vers un nomb égal à son ran une attaque p cas de réussit	re de cibles v ig, dans un ra osychique coi	visibles, au ayon de 50 ntre chacur	maximum m. Il effectue le d'elle. En	le MJ doit lui rappel un lieu qu'il a visité	☐ 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		

personnage ne peut subir d'egofeedback sur ce

attaque psychique réussie, prise de contrôle total d'une

ratées : l'esprit du psi est rejeté (sans egofeedback), la

victime vit quelques dernières minutes de folie intense et

cible (maintien = 1 action d'attaque / tour). Une fois par tour, la victime peut se libérer (egofeedback pour le psi) en réussissant une attaque psychique (A - CHA). 3 attaques

□ Domination (A - CHA) : +2 en CHA. Avec une

type d'attaque.

décède d'une crise cardiaque.

des blessures). Le psi devient Affaibli pendant 1d6

 \square **Adaptation :** Le psi augmente sa valeur de CON

de +2. En passant une nuit de repos ininterrompue

dans un cocon protecteur (qu'il s'est créé), il

obtient avoir un corps transformé ne subit plus

aucune pénalité liée aux conditions spécifiques

représentant de la faune locale.

d'un nouvel environnement. Il peut passer pour un

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées

Culture générale

□ **Perception héroïque :** Le personnage

lui est demandé.

augmente sa valeur de PER de +2. Il peut

désormais lancer deux d20 et conserver le

meilleur résultat à chaque fois qu'un test de PER