<b>Pers</b>	Personnage Morgan/ne			e				Joue	ur					
<b>Profil</b>	Profil Niveau		iveau	Famille			Sexe	) Â	ge	Taille	Poids			
	Cambrioleur			3	Aventu									
	<i>Wale</i> ur		Test	COM				Total	VITALI					
FOR FORCE	12	1		INI	TIATIVE	VALEUR		17	<b>DV</b> DÉS DE VI	<b>J8</b>	PV POINTS DE VIE	<b>1</b> √27X.		
<b>DEX</b> DEXTÉRITÉ	17	3		AU (	ATTAQUE CONTACT	F <b>O</b> R	NIV	4	POINTS DE	VIE RESTANTS	D	M TEMPORAIRES		
CON	12	1		A D	ISTANCE	D <b>3</b> X	N \#1	7	☐ BLESSUF	RE GRAVE				
INT	11	0		MA	ATTAQUE AGIQUE	0	NIV	3	РС		/5			
PER	15	2										Total		
CHA CHARISME	13	1		<b>DEF</b> DÉFENS	10 +	ARN	ЛURES	CAF	PACITÉS	DāX	DIVERS			
3. Angu	<b>ıille:</b> le n	ersonnac	e obtient	ARME			A	ATTAQUE		DM	SPE	CIAL		
_	s de +5 aux	_					1d2	.0 +						
	CTT CIT DET.						1d2	.0 +						
							1d2	20 +						
CAPAC	ITES										+2 Points	de Chance		
						Voii	<b>2</b>			,	VOIE 3			
R M. e	est un fils d		amille qui s fonctionnai			Dan	ıger			$\mathcal{F}$	urtivité			
lycé bonl 1 Il é	e parisien heur sont o	. Ses se eux pass	nême élève euls instants és au club c enu un esp	s de réel l'escrime.	bonus de +1 p	oar rang atte orac. effectu oortel. Il gag	int dans la \ és sous la p ne aussi ce	/oie à tous ression	inaperçu, +2 à son t	■ 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.				
		n poussée	à devenir de	ealer pour	Face à un o	danger mort	· ·	eur +2		Passer inaperçu +6				
dans faço cam de s	La lassitude l'a poussée à devenir dealer pour la jeunesse dorée parisienne avant de se lancer dans des activités plus dangereuses, façon Arsène Lupin. M. s'essaya à la cambriole nocturne, d'abord aux domiciles de ses camarades de classe avant de visiter					ests de DEX de ilibre. De plus qu'il se trouve DM des chute	estinés à grim s, il ne reçoit e en équilibre es du rang att	per, sauter pas de malus e précaire et eint dans la	Voie, le po	☑ Sens affûtés: Pour chaque rang dans cette Voie, le personnage gagne un bonus de +1 à tous les tests de PER destinés à simuler la perception (vue, ouïe, vigilance, etc.).				
1			s de la capita			grimper, sau			⊠ Attaque	délovale :	PER (percept Quand il attaqu			
3 lors lequ trop proce	lequel il dû affronter un gardien d'immeuble					eut ignorer I te de subir. I 'une fois le c	les DM d'un I ne perdra combat tern	e attaque les PV niné.	adversaire personna suppléme déloyale r	adversaire dans le dos ou par surprise, le personnage inflige 1d6 points de DM supplémentaires (notez que les dés d'Attaque déloyale ne sont pas multipliés en cas de critique). Ce bonus passe à +2d6 au rang 5.				
Aujo cono diffi s'ass l'off	ourd'hui so duite et épo culté pour sumer seu fre d'emplo	orti, il sou onger sa o trouver u l. Aussi oi du pro	uhaite se rad dette. Désœ un job, il do: lorsqu'il a ofesseur Lo	uvré et en it en outre découvert ngerac, il	attaque et en (minimum 2, r	squ'il se bat obtient un l DEF par adv	contre plus bonus de +1 ersaire à so	ieurs . en	personnag n'importe qu'ils ne b indétectab derniers so	□ 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.				
n'a 1	pas hésité l	longtemp	s et saisi l'o	ecasion.	Au pied du i effets des bles il continue à ui plus, arrivé à 0	sures graves tiliser un d20 PV, il peut e	sur ses test Dau lieu d'u encore effec	s d'attaque, n d12. De tuer une	valeur de deux d20	PER de +2. à chaque fo	ue: Le héros au <sub>l</sub> Il peut désorma bis qu'un test de er le meilleur ré	is lancer PER lui est		

de sombrer dans l'inconscience.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées

		nage						Joue					
Prof	fil		I	liveau	Famille			Sexe	Â	ge	Taille	Poids	
Col	mmando			3	Action								
CAR	AC. Vale	ur Mod	. Test	COM	BAT			Total	VITALI				
FOF		2		IN	ITIATIVE	VALEUR I <b>15</b> K	(+2)	15 (17)	<b>DV</b> DÉS DE VII	<b>д10</b>	PV POINTS DE VIE	\/ <b>B6</b> X .	
DEXT		2		AU	CONTACT	F <b>2</b> R	NI#1	6	POINTS DE	VIE RESTANTS	С	OM TEMPORAIRES	
CONSTI		2		ΑD	ISTANCE	DZX	NI <b>¥1</b>	6	☐ BLESSUE	RE GRAVE			
INTELLI	IT 11	0		M	AGIQUE	0	NIV	3	PC		/2		
PERCE	ER 15	2										Total	
CH CHAR		0		<b>DE</b> I Défen	F 10 +	ARI	MURES	САР	ACITÉS	DZX	DIVERS		
	10. Nyctalope: Le personnage ne subit pas de pénalité dans la pénombre.						1d2	ATTAQUE		DM	SPE	CIAL	
							1d2	0 +					
				1d2	0 +								
CAL	PACITES												
	7101120	Voi	E 1							١	/OIE 3		
R		Armes	à feu		A. était capor					5	urvie		
1	+1 en attaq	Le personnag ue et aux DM e base de l'arr	des armes à	oonus de feu <sup>*</sup> jusqu'à	drapeaux. Souffrant d'un faible stress post traumatique, A. tente de trouver un nouveau souffle à sa vie. Plus facile à dire qu'à						à tous les tests 1 par rang à so	de survie n Initiative el	
2	<ul> <li>☒ Joli coup!: Le personnage ignore les pénalités normalement appliquées lorsque la cible est à couvert ou engagée au corps à corps (généralement de -2 à -5).</li> </ul>					nt du devo temps de ait surtout découvr	ir accompl rejoindre voyager, à ir des c	i aussi. Il a l'Ukraine. la manière ultures et	☑ Endurant: Le personnage peut couvrir deux fois plus de distance qu'un personnage ordinaire en portant une charge jusqu'à deux fois plus lourde, quel que soit le mode de déplacement (course, marche, ski, vélo, etc.).				
3	■ Tir de précision: Lorsqu'il utilise une action de Tir visé, le personnage double les DM de son attaque (il les triple s'il obtient une réussite critique), et s'il utilise un fusil de précision, il ignore le malus de portée tant que la cible est surprise.					iforme.  eux, A. ne es d'une v de course rand espo	voudrait pa ie. Il a ten (raisonnab ir). Aussi	as dépenser té les paris lement), le lorsqu'il a	□ Milieux le personr tests pour pour l'util pour les p	□ Milieux extrêmes: Dans les milieux extrêmes, le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests pour la pratique de sports de pleine nature, pour l'utilisation de matériel spécifique ou pour les procédures de sécurité.  Sports en milieux extrêmes □ Guide: Jusqu'à [3 + Mod. de CHA] personnes peuvent bénéficier d'un bonus de +5 à leurs tests de survie en nature ou en milieu extrême. Le MJ doit toujours lui indiquer l'itinéraire le plus sûr ainsi que le plus court chemin pour franchir un obstacle naturel: le joueur peut choisir celui des deux qui lui convient. □ Survivant: Le joueur lance deux d20 à tous les tests de CON et garde le meilleur résultat. De plus, lorsque le personnage est victime d'une blessure grave, le joueur continue à lancer un			
4	deux attaqı tour. Le jou	( <b>L) :</b> Le perso nes à distance eur utilise un seconde atta	avec un arc p d12 au lieu d	endant ce	découvert l' Longerac, il l'occasion.				peuvent be de survie e doit toujou ainsi que le obstacle n	☐ Guide: Jusqu'à [3 + Mod. de CHA] personnes peuvent bénéficier d'un bonus de +5 à leurs tests de survie en nature ou en milieu extrême. Le MJ doit toujours lui indiquer l'itinéraire le plus sûr ainsi que le plus court chemin pour franchir un obstacle naturel : le joueur peut choisir celui des deux qui lui convient			
	□ Tirour d'é	lite : Le perso	nnago nout o	hoisir	Tir visé (L				□ Surviva	deux qui lui convient.  Survivant: Le joueur lance deux d20 à tous les tests de CON et garde le meilleur résultat. De plus, lorsque le personnage est victime d'une blessure grave, le joueur continue à lancer un			

il ajoute +2d6 aux DM.

attaque ou aux DM de son attaque, au choix. d20 pour tous les tests de Caractéristique, au

lieu d'un d12.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées

Personnage Emm					uel/le				Joue	ur				
Prof					Niveau 3	Famille Réflex			Sexe	Â	ge	Taille	Poids	
100000000000000000000000000000000000000		<i>IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII</i>	Mod.	Test					Total	VITALI				
FC	)R	8	-1	rest		TIATIVE	VALEUR 14	CHA	18	DV	<i>λ6</i>	PV POINTS DE VIE	∖⁄24×.	
DE	X	14	2		_	ATTAQUE CONTACT	FOR	NIV	2	POINTS DE VI	/ie restants		M TEMPORAIRES	
СО	N	14	2		_	ATTAQUE ISTANCE	D2X	NIV	5					
CONSTIT	NAME OF TAXABLE PARTY.	15	2		_	ATTAQUE AGIQUE	2	NIV	5	PC BLESSUR	E GRAVE	/6		
PE	GENCE R	11	0		101/	AGIQUE		1417						
PERCE	PTION	19	4		<b>DEI</b>	10 +	A pa	MURES	CAT	PACITÉS	DZX	DIVERS	Total	
CHAR		19	7		Défens	10+	ARN	VIURES	CAF	ACITES	DZA	DIVERS		
3223			rsonnage aire par n						ATTAQUE DM			SPE	CIAL	
			récupéra						20+					
									20+			]		
								1d2	20 +					
CAF	PACI	TES							+2 poin	ts de capa	cité à la c	création du p	personnage	
			Voie	1			Voi	<b>2</b>						
R			Art	S			Disc	ours		Il a précéd	demment i	ne en fin de c fait carrière da	ans la vente,	
1	de +5 à de l'art +1 par avec ur	tous les tes De plus, il rang pour to n forme e son choix.	obtient un b ous les tests Connaiss	rt avec la co onus suppli en rapport sance de l'	ALTER L	⊠ Beau parle séduire ou m rang atteint o d'INT en rapp	entir. Il gagn dans la Voie a port avec ce t	e un bonus aux tests de type d'actio	de +1 par CHA ou ns.	de tout et surtout de n'importe quoi. Des assurances aux casseroles en passant par les « jouets pour adultes », ce qu'il aime c'est avant tout le frisson de la manipulation, et il était bon. Baratineur hors pair, et limite pathologique, il n'est par contre pas vraiment				
	⊠ Insn	Spécialité siration: Le	héros obti	ittératur	197	⊠ Provocatio	T ou CHA (sé		and a second	doué pour les relations durables.				
2	nomb attein peut ê	re de point t dans la V ètre dépens at ne convi	s d'inspira	tion (PI) é e point d'i ancer un d joueur.	gal au rang inspiration	contre l'INT de celle-ci pendal stupide contre personnage, e En cas d'échec pénalisée d'ur	e la victime, le nt un tour à fai e son intérêt (s lle subit une p c, toute nouvel	personnage ire quelque d i elle attaque énalité de -5 lle tentative s	peut forcer hose de e le en attaque).	En effet, E. a été marié quatre fois, sans jamais avoir eu d'enfant toutefois. Ces échecs n'ont heureusement pas entamé sa passion pour la grande littérature et les histoires en générale. Il connaît d'ailleurs un certain succès comme auteur de romans à				
3	<ul> <li>         ⊠ Imprévisible : En combat, le héros ajoute son Mod. de CHA en Initiative. Une fois par jour, il peut effectuer une action improbable que le joueur doit décrire et qui est automatiquement couronnée de succès. S'il s'agit d'une attaque, les DM sont doublés, comme pour une réussite     </li> </ul>						r: Le personi les tests d'im , ainsi que po de toute orga pas. adaptation e	nitation et d our singer le anisation à l	e es habitudes aquelle il	l'eau de rose et autres récits érotico- fantastiques. Ses déconvenues sentimentales et ses multiples aventures sans lendemain sont une source d'inspiration intarissable. Du moins c'est ce qu'E. croyait. Depuis				
4	critique.    Charisme héroïque: Le héros augmente de +2 la valeur de son score de CHA. Désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.						eur: En parla et en réussissa personnage p nnel (mais pa as d'échec, l'é sort renforcé ter de l'influer	nt pendant ant un test d peut la faire s jusqu'à la état émotior et le persor	1d6 minutes le CHA changer haine ou nnel actuel inage ne	plusieurs page blan pressent. I quelque le polar, o	plusieurs mois, il a comme « une panne » page blanche complète et ses éditeurs l pressent. Il envisage de changer de style pou quelque chose de plus sérieux, peut-êtr le polar, ou le roman d'époque.			
5	tous s le MJ	es tests de peut accor vention d'ı	néros obtie CHA, et ur der au pers un personn	ne fois par sonnage	aventure,	□ Charisme h sa valeur de lancer deux d lui est demar résultat.	<b>néroïque :</b> Le CHA de +2 et d20 à chaque	personnag il peut dés fois qu'un	e augmente ormais test de CHA	E. n'a pas encore retrouvé sa muse, il a besoi de vivre des nouvelles expérience pour y parvenir, mais surtout d'argent pou rembourser les avances de droits qu'il a dé perçu. Aussi lorsque son agent a découve l'offre d'emploi du professeur Longerac, I n'a pas hésité longtemps et saisi l'occasion.			expériences argent pour qu'il a déjà a découvert ongerac, E.	

ers	onna	ge	Frédéric/o	que				_ Joue	eur _				
rofil Humi	anitaire		N	iveau 3	Famille Aventus	re		Sexo	e É	lge .	Taille	Poid	
ARAC	. Valeur	Mod.	Test	COM	//////////////////////////////////////			Total	VITAL				
FOR FORCE	13	1		INI	TIATIVE	VALEUR 14		14	<b>DV</b> Dés de V	E ∂8	PV POINTS DE VIE	l√30X.	
<b>DEX</b> Dextérité	14	2		AU (	CONTACT	FOR	N ¥1	5	POINTS DE	VIE RESTANTS		DM TEMPORAIRES	
CON	14	2		A D	ISTANCE	DZX	NIV	5	☐ BLESSU	RE GRAVE			
INT TELLIGENCE	15	2		M	ATTAQUE AGIQUE	2	NIV	5	PC		/5		
PER	11	0										Total	
CHA CHARISME	12	1		DE P DÉFENS	10 +	ARM	TURES	CAI	PACITÉS	D2X	DIVERS		
tous le	1. Autorité naturelle: Le personnage gagne un bonus de +5 pour cous les tests d'intimidation et de commandement.						1d	20+ 20+					
APA	CITES	Voie	1			Voie	2				+2 Point	s de Chanc	
bor les d'u tou	Même pas peu nus de +1 par tests de Cara n danger moi is les tests de Face à un dai	rang attei c. effectué tel. Il gagr résistance	sonnage gagr nt dans la Vo s sous la pre ne aussi ce bo à la peur.	ie à tous ssion onus pour	⊠ Secouriste: blessures d'un lui permet de un bonus de + par son patier	n personnage récupérer 1 5 à tous les	5 minutes e à 0 PV, le d4 PV. Il ac	e personnage ccorde aussi	Frontière (2010). La catas devoir of fragiles.	e depuis La détresse trophe or envers les e ensuite d	e engagé à M le séisme du peuple et l at forgé so s population e plus en plus pital Bicêtr	e en Haïti l'ampleur de on sens du ns les plus s souvent les	
<ul> <li>         ∑ Acrobate: Le personnage reçoit un bonus de +5 pour tous les tests de DEX destinés à grimper, sauter ou tenir en équilibre. De plus, il ne reçoit pas de malus en attaque lorsqu'il se trouve en équilibre précaire et réduit tous les DM des chutes du rang atteint dans la Voie.     </li> <li>         DEX (grimper, sauter, équilibre) +5     </li> </ul>					Médecin : L par rang attein médecine, de b des soins à un p de repos, il lui p vie utilisé.	t dans la Voie piologie ou d'a personnage b	à tous les t natomie. S lessé avant ubler le rés	ests de ′il accorde une période ultat du Dé de	missions en Afri lutte cor revient aj expérience son autor	missions partout dans le monde et notammen en Afrique ou il a participé à la lutte contre Ebola, ou en Turquie d'où i revient après le séisme du 24 Mars. Sa grande expérience des situations de crise e son autorité naturelle l'ont amené à prendre la tête de plusieurs équipes sur le terrain.			
☑ Ignorer la douleur : Une fois par combat, le personnage peut ignorer les DM d'une attaque qu'il vient juste de subir. Il ne perdra les PV concernés qu'une fois le combat terminé.					☐ Chirurgien : d'un blessé, le d'ignorer les e	e personnage effets d'une l	e peut lui ¡ olessure g	permettre	Depuis so	la tête de plusieurs équipes sur le terrain.  Depuis son retour en France il cherche à leve des fonds pour ses prochains voyages aussi lorsqu'il a découvert l'offre d'emplo du professeur Longerac, il n'a pas hésite longtemps et saisi l'occasion.			

contact ou à distance sur un résultat de 18 à 20

□ Expert : Le personnage obtient un bonus de +5 à

Désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de médecine ou de chirurgie et garde le meilleur

DEX (précision manuelle)

tous les tests de DEX de précision manuelle et

augmente de +2 la valeur de son score d'INT.

au d20 et il ajoute +1d6 aux DM des critiques

obtenus.

résultat.

adversaires. Il obtient un bonus de +1 en

(minimum 2, maximum 4).

de sombrer dans l'inconscience.

attaque et en DEF par adversaire à son contact

☐ **Au pied du mur :** Le personnage ignore les

effets des blessures graves sur ses tests d'attaque,

il continue à utiliser un d20 au lieu d'un d12. De

plus, arrivé à 0 PV, il peut encore effectuer une

dernière action (attaque ou mouvement) avant

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées

Pers	onna	qe	Gabriel/le	9				Joue	eur			
Profil			N	liveau	Famille			Sexe	e Â	<b>lge</b>	Taille	Poids
Ротр	ier			3	Action							
FOR	Valeur 15	Mod.	Test	COME	TIATIVE	Valeur ( <b>14</b> )		Total	VITAL		<b>PV</b> POINTS DE VIE	l√ <b>39</b> X .
FORCE								14	DÉS DE VI	VIE RESTANTS		OM TEMPORAIRES
<b>DEX</b> DEXTÉRITÉ	14	2			CONTACT	F <b>2</b> R	N \\\	8	FOINTS DE	VIE RESTAINTS	ı	DIVI TEMPORAIRES
CON CONSTITUTION	16	3		A DI	ISTANCE	D <b>2</b> X	NIV	5	☐ BLESSU	RE GRAVE		
INT INTELLIGENCE	13	1		MA	ATTAQUE AGIQUE	1	NIV	4	PC		/2	
PER PERCEPTION	10	0										Total
CHA CHARISME	11	0		<b>DEF</b> Défensi	10 +	ARN	/JURES	CAF	PACITÉS	DZX	DIVERS	
8. Expe	rt: Le per	sonnage	choisit un	ARME				TTAQUE		DM	SPE	ECIAL
domaine	e de conna	issance (	ou un mé-				1d2	.0 +				
tier. Il obtient un bonus de +5 pour les tests relatifs à celui-ci.						1d2	1d20 +					
Connais	ssance du	feu +5					1d2	0 +				
CAPAC	ITES								-			,
		Vois	1			Vois	- 2		Après cir	na années d	e médecine, (	G. décida de

CAI	PACITES		
	VOIE 1	VOIE 2	Après cinq années de médecine, G. décida de faire carrière chez les pompiers. Fasciné
R	Exploits physiques	Médecine	depuis toujours par les incendies, il a tout appris des techniques de gestion du feu, des
1	☑ Sportif accompli: Le personnage obtient un bonus de +1 par rang à tous les tests en rapport avec une activité sportive (natation, course, lancer, escalade, saut, etc.).	☑ Secouriste: En passant 5 minutes à soigner les blessures d'un personnage à 0 PV, le personnage lui permet de récupérer 1d4 PV. Il accorde aussi un bonus de +5 à tous les tests de CON tentés par son patient.	méthodes d'allumage primitives à la pratique très spécifique des contre-feux. Son métier était sa passion, de la lutte contre les grands incendies d'été à l'intervention d'urgence dans les villes, sa vie était bien remplie.
	Natation, course, escalade, saut, +3		G. a pourtant fondé une famille et eut une petite fille à laquelle il ne put jamais accorder
2	☑ Spécialité: Le personnage obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests d'une activité (à la place du bonus de rang 1). Il gagne +1 en attaque au contact.	☑ 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.	l'attention qu'elle mérite. Subissant de plus en plus souvent les reproches de sa femme quant à ses absences, il envisageait de reprendre ses études afin de devenir
	Spécialité Escalade +6	Médecine, biologie, anatomie +4	kinésithérapeute tout en restant instructeur chez les pompiers. Ce projet a avorté alors
3	■ Se dépasser: En sacrifiant 1 PV, le personnage obtient un bonus de +5 sur n'importe quel test de FOR, DEX ou CON dont il ne connaît pas encore le résultat. En sacrifiant 1d4 PV, il peut obtenir le même bonus après avoir pris connaissance du résultat.	□ Chirurgien: En passant une heure au chevet d'un blessé, le personnage peut lui permettre d'ignorer les effets d'une blessure grave en réussissant un test de DEX de difficulté 15. Si une nouvelle blessure grave survient, elle ne peut plus être soignée	qu'il était en intervention dans les Landes, sur le feu de La Teste-de-Buch. Sa femme a eu un grave accident de voiture alors qu'elle ramenait leur fille de l'école. Leur enfant décéda quelques heures plus tard et il n'eut malheureusement pas l'opportunité de lui faire ses adieux.
4	□ Le geste parfait: Une fois par jour, le joueur peut remplacer le résultat obtenu au d20 lors d'un test de caractéristique physique (FOR, DEX ou CON) par un 20 naturel. Indépendamment de ce test, il peut faire de même pour un test d'attaque au contact ou d'attaque à distance (là aussi, une fois par jour).	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.	Sa femme lui reprocha tout, pour ne pas faire face à sa propre responsabilité. La colère et le chagrin ont ensuite eu raison de leur couple et ils se séparèrent. G. ne sait pas comment faire son deuil. Désœuvré, sans
5	□ Entraînement de haut niveau : Le personnage augmente de +2 la valeur du score de DEX. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests basés sur cette Carac. et garde le meilleur résultat.	□ Expert: Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de DEX de précision manuelle et augmente de +2 la valeur de son score d'INT.  Désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de médecine ou de chirurgie et garde le meilleur	projet après avoir enfin démissionné, ses amis lui conseillèrent de trouver un job sans importance, juste pour avoir une activité régulière et ne pas ruminer à la maison. Aussi lorsqu'il a découvert l'offre d'emploi du professeur Longerac il n'a pas hésité

résultat.

DEX (précision manuelle)

iné, ses amis 🛭 🗟 Fiche de personnage

du professeur Longerac, il n'a pas hésité

longtemps et saisi l'occasion.

Pers	onna	ge .	Raphaël/	le				Joue	ur			
rofil			N	liveau	Famille			Sexe	Â	ge	Taille	Poids
Spéciali	ste des sp	orts de co	ombat	3	Action							
	<i>/////////////////////////////////////</i>	//////////////////////////////////////	Test	COMI	//////////////////////////////////////			Total	VITALI			
FOR FORCE	17	3		INI	TIATIVE	VALEUR D <b>5</b> K		15	<b>DV</b> DÉS DE VIE	d10	PV POINTS DE VIE	I√36X .
<b>DEX</b> Dextérité	15	2		AU (	ATTAQUE CONTACT	F <b>3</b> R	N  <b>₩2</b>	9	POINTS DE \	/IE RESTANTS	D	M TEMPORAIRES
CON ONSTITUTION	14	2		A D	ATTAQUE ISTANCE	D <b>2</b> X	NIV	5	☐ BLESSUR	E GRAVE		
INT NTELLIGENCE	11	0		M	ATTAQUE AGIQUE	0	NIV	3	PC		/3	
PER PERCEPTION	10	0										Total
CHA CHARISME	12	1		<b>DEF</b> Défens	10 +	ARN	/JURES	CAR	₩ <b>3)</b> TÉS	DZX	DIVERS	
4. Baga	rreur: Le	personnac	ae gagne	ARME			Δ	TTAQUE		DM	SPE	CIAL
un bonus +1 aux DM à mains nues et en attaque au contact.			mair	mains nues			0 + 11 1d6+4		d6+4			
							1d2	1d20 +				
					·		1d2	0 +				

CAI	PACITES	
	VOIE 1	Voie 2
R	Corps à corps	Exploits physiques  Orphelin à l'adolescence dissipée, R. a longtemps été en colère contre le monde
1	☑ Arts martiaux: A mains nues, le personnage inflig [1d4 + Mod. de FOR] DM létaux (par opposition aux DN temporaires). Le dé de DM passe à 1d6 au rang 3 de la Voie et à 1d8 au rang 5. Il obtient un bonus de +1 par rang en DEF contre les attaques au contact (sauf en ca de surprise) et à tous les tests de DEX	avant de découvrir les arts martiaux et le sport. Ils lui ont enseignés la discipline et donnés des valeurs (Mens sana in corpore sano — Un esprit sain dans un corps sain).  C'est désormais un habitué des retraites en pleine nature, des jeûnes et autres stages de
2	destinés à esquiver.  DEX (esquiver) +3  Arme de prédilection: Le personnage choisit une arme de prédilection avec laquelle il gagne un bonus d+1 en attaque. Lorsqu'il utilise une arme légère ou qu'i combat à mains nues, il peut choisir son Mod. de DEX au lieu de celui de FOR pour calculer son score d'attaque.	Natation, course, escalade, saut, +2  Spécialité: Le personnage obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests d'une activité (à la place du bonus de rang 1). Il gagne +1 en attaque au contact.  Hermitiative, des jeunes et autres stages de méditation, perpétuellement en quête d'authenticité dans ce monde si éloigné du vivant et des fondamentaux de la vie. R. se dit lui-même qu'il est né à la mauvaise époque et qu'il aurait probablement été plus à sa place deux à trois siècles plus tôt.
	Arme de prédilection mains nues	Spécialité Course +4 Contrairement à nombre de ses camarades de
3	☑ Enchainement: Une fois par tour, lorsque le personnage réduit un adversaire à 0 PV avec un attaque au contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire à portée.	DSe dépasser: En sacrifiant 1 PV, le personnage obtient un bonus de +5 sur n'importe quel test de FOR, DEX ou CON dont il ne connaît pas encore le résultat. En sacrifiant 1d4 PV, il peut obtenir le même bonus après avoir pris connaissance du résultat.
4	□ <b>Double attaque (L)</b> : 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.	□ Le geste parfait: Une fois par jour, le joueur peut remplacer le résultat obtenu au d20 lors d'un test de caractéristique physique (FOR, DEX ou CON) par un 20 naturel. Indépendamment de ce test, il peut faire de même pour un test d'attaque au contact ou d'attaque à distance (là aussi, une fois par jour).  Licencié dans une petite école parisienne, son rêve est désormais d'ouvrir sa propre école et d'y enseigner une philosophie basée sur l'harmonie et l'équilibre. Aussi lorsqu'il a découvert l'offre d'emploi du professeur Longerac, il n'a pas hésité longtemps et saisi l'occasion.
5	☐ Maître d'arme : Le personnage peut choisir d'utiliser un d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie il ajoute +2d6 aux DM.	□ Entraînement de haut niveau : Le personnage augmente de +2 la valeur du score de DEX.  Désormais, il lance deux d20 à tous les tests basés sur cette Carac. et garde le meilleur résultat.