Chroniques Oubliées

Nom du personnage

Amaril

Nom du joueur

Jeremy

NIVEAU	4
DÉ DE VIE	d8

Caract.

Caract.	Valeur	Mod.	
FOR Force	14	+2	
DEX Dextérité	16	+3	
CON Constitution	14	+2	
INT Intelligence	9	-1	
SAG Sagesse	12	+1	
CHA Charisme	11	+0	

Attaque

Attaque		Mod.	
CONTACT		+6 (Niveau + Mod. FOR)	
DISTANCE		+7 (Niveau + Mod. DEX)	
MAGIQUE		+3 (Niveau + voir profil)	
INIT Initiative	16 (Valeur de DEX)		

Armes	DM
Arc long 50m	1d8
Epée longue	1d8

Vitalité

PV Point de Vie	33	

Points de vie restants

PR Point de Récupération — [D de vie + Mod. de CON + Niveau] PV

Défense

DÉFENSE (10 + Mod. armure + Mod. DEX)	+16	
PC Point de Chance (3 + Mod. CHA)	+3	

Armures	Mod.
Armure de cuir renforcé 3	+3

Description

Race : Demi-Elfe

Profil : Rôdeur

Sexe : Homme Âge : 24 ans

Taille : 1,63 m Poids : 60 Kg

Capacité raciale :

Equipement

une couverture, une torche, un briquet en silex, une outre, une gamelle

Bourse : 0 PP / 32 PO / 5 PA / 0 PC

Voie 1 — Voie de l'archer

1. ☒ **Sens aiguisés** — Capacité passive. Effet : [+ mod. SAG] DM à ⌖, [+ mod. SAG] Init, [+2 x rang] SAG aux tests de perception
2. ☒ **Tir aveugle (L)** — Action limitée. Effet : tir dans une direction approximative
3. ☒ **Tir rapide (L)** — Action limitée. Effet : 2 attaques à ⌖ durant le tour
4. ☐ **Flèche de mort (L)** — Action limitée. Effet : 2d20 à ⌖, double DM
5. ☐ **Dans le mille** — Capacité passive. Effet : d12 remplace d20, +2d6 DM

Voie 2 — Voie de la survie

1. ☐ **Endurant** — Capacité passive. Effet : +2 tests de CON sur la survie
2. ☐ **Nature nourricière** — Capacité passive. Effet : trouve de quoi nourir ou guérir
3. ☐ **Grand pas** — Capacité passive. Effet : +10 mètres de déplacement, +5 natation et escalade
4. ☐ **Increvable (L)** — Action limitée. Effet : soigne [3d6 + mod. CON] PV au tour suivant lorsque tombe à 0 PV
5. ☐ **Constitution héroïque** — Capacité passive. Effet : +2 CON, 2d20 aux tests de CON

Voie 3 — Voie de l'escarmouche

1. ☒ **Chasseur émérite** — Capacité passive. Effet : +2 ⌖/⌖ et +2 DM sur animaux, +2 par rang en pistage
2. ☒ **Traquenard (L)** — Action limitée. Effet : +2 ⌖ et +2d6 DM
3. ☐ **Attaque éclair (L)** — Action limitée. Effet : ajoute son mod. DEX en ⌖ et DM
4. ☐ **Repli (L)** — Action limitée. Effet : fuit sur test de DEX réussi
5. ☐ **Dextérité héroïque** — Capacité passive. Effet : +2 DEX, 2d20 aux tests de DEX

Voie 4 — Voie du traqueur

1. ☒ **Pas de loup** — Capacité passive. Effet : +2 DEX par rang aux tests de furtivité en forêt
2. ☒ **Ennemi juré** — Capacité passive. Effet : [+ mod. SAG] ⌖, +1d6 DM
3. ☐ **Embuscade** — Capacité passive. Effet : cache le groupe en milieu naturel
4. ☐ **Second ennemi juré** — Capacité passive. Effet : [+ mod. SAG] ⌖, +1d6 DM
5. ☐ **Perception héroïque** — Capacité passive. Effet : +2 SAG, 2d20 aux tests de SAG

Voie 5 — Voie du haut elfe

1. ☐ **Grâce elfique** — Capacité passive. Effet : +5 CHA aux tests de déplacement silencieux
2. ☐ **Talent pour la magie** — Capacité passive. Effet : +1 capacité rang 1 Magicien ou Ensorceleur. Rang 4 : +1 sort de rang 2
3. ☐ **Force d'âme** — Capacité passive. Effet : +5 🛡 vs ✨, +5 SAG aux tests de résist. magie
4. ☐ **Immortel** — Capacité passive. Effet : immunisé contre poison et maladie
5. ☐ **Supériorité elfique** — Capacité passive. Effet : +2 INT, +2 SAG

Prestige — Voie du vent

1. ☐ **Pas du vent** — Capacité passive. Effet : +1 par rang en Init, +1 déplacement si non consécutif
2. ☐ **Course du vent** — Capacité passive. Effet : distance de déplacement x 2
3. ☐ **Course des airs** — Capacité passive. Effet : déplacement anti gravité
4. ☐ **Lévitation (L)** — Action limitée. Effet : lévite sur 10 mètres
5. ☐ **Passe-muraille (L)** — Action limitée. Effet : traverse un mur de [mod. SAG] mètres