

# CORE

## Chroniques Oubliées Règles Expert

CORE est une suite simple de Chroniques Oubliées, le jeu d'initiation, édité par Black Books. Les joueurs peuvent conserver les mêmes personnages que dans la boîte de base même si 7 nouvelles classes font leur apparition. Presque aucune des capacités ou des règles de CO ne change, il s'agit simplement d'ajouts pour permettre de prolonger le plaisir et aller éventuellement jusqu'au mythique niveau 20 !



## Nouvelles Règles

Même si Chroniques Oubliées peut fonctionner en l'état, voici quelques règles optionnelles qui pourront parfois apporter un plus ou une réponse à un point non traité par les règles d'initiation. A chacun de prendre ou de laisser ce qui lui convient.

### Capacités

#### Notion de Niveau

Lorsqu'il est fait allusion au niveau dans une Voie, il s'agira bien du niveau de la voie mais pas de celui du personnage (nombre de sort de soins ou nombre de d6 d'Attaque Sournoise par exemple).

#### Modifications

Afin de conserver un équilibre à plus haut niveau voici quelques petites modifications possibles sur des capacités :

- La Capacité de Bénédiction est prolongée à 3 + Mod. de SAG tours pour la rendre plus attrayante (voir durer des sorts).
- Le Rôdeur peut choisir de nouveaux ennemis jurés à chaque nouvelle aventure après avoir subi des DM (dragon, loup-garou, mort-vivant...). En effet, cette capacité avait été taillée sur mesure pour le scénario d'initiation mais ne convient pas pour de nouvelles aventures.
- La capacité de Détection de la Magie de la voie de la magie universelle permet aussi d'analyser les propriétés d'un objet magique. Cela demande 2 heures et coûte pour 100 pa de poudre d'argent.
- La Capacité Flèche de Mort de la voie de l'archer fait au final moins de dégâts que Tir Rapide (et avec l'arc magique de

l'aventure 4 c'est pire). Flèche de Mort permet dorénavant de plus de faire 2 tests d'attaque et de garder le meilleur.

### Combat

#### Répétition de Capacités Limitées

Certaines capacités limitées peuvent avoir un effet pénible en jeu si elles sont systématiquement répétées à chaque tour (certains sorts, renverser ou désarmer un adversaire par exemple). Le MJ peut assigner un malus cumulatif de -5 en attaque à chaque utilisation durant le même combat sur une même cible.

#### Le Combat à 2 Armes

Inévitablement un de vos joueurs se demandera pourquoi il ne pourrait pas utiliser une arme dans chaque main. Voici une solution simple qui peut procurer un avantage dans certains combats (lorsque la défense de la cible est faible) mais pas toujours ce qui en fera un choix tactique pour vos joueurs. Les guerriers préféreront quant à eux utiliser 'Double Attaque'.

*Attaquer avec une arme dans chaque main est une action limitée, chacune des 2 attaques utilise un d12 au lieu du d20 habituel et inflige des dégâts normaux.*

### Inconscience

Tomber à 0 pv ne présente pas d'inconvénient dans les règles de base et cela risque d'induire chez vos joueurs un comportement du type 'taper d'abord, réfléchir ensuite' qui peut aller à l'encontre de l'intérêt du jeu et massacrer un scénario.

*Tout personnage qui tombe à 0 pv en garde des séquelles. Il subit une pénalité -2 à tous les tests de d20 et aux pv maximum jusqu'à obtenir un repos d'une nuit complète.*

### Récupération

Cette règle est vitale si votre groupe de personnage ne possède pas de prêtre mais pas forcément utile s'il y en a un. Les personnages peuvent récupérer entre les combats pour regagner des PV.

*Chaque personnage obtient 5 points de Récupération. Il faut se reposer 5 minutes pour récupérer des pv en dépensant 1 point de Récupération pour un montant égal à : 1 Dé de Vie + Mod. de CON + Niveau pv*

### Fatigue

Le score de Récupération peut aussi servir à simuler la fatigue des personnages. Cette solution est plus facile à gérer ensuite que celle qui consiste à imposer des malus aux futurs tests des personnages.

### Nuit de Repos

Chaque nuit, après 8 heures de sommeil ininterrompu dans de bonnes conditions, le personnage regagne l'ensemble des points de Récupération perdu. Le MJ aura toute latitude pour ne rendre qu'une partie des points de Récupération en cas de stress, d'inconfort ou de combat en pleine nuit.

### Errata

Quelques corrections des erreurs et coquilles les plus gênantes qui se sont glissées dans Chroniques Oubliées.

#### Durée des Sorts

Il y a des incohérences entre les règles et les fiches de personnage, afin de simplifier le tout nous vous proposons de prendre systématiquement 3 + Mod de Carac pour tous les sorts dont la durée s'exprime en tours.

#### Châtiment Divin

La capacité limitée comprend une attaque au contact avec le bonus indiqué.

#### Défense du Loup

Le Loup du Rôdeur possède une défense et une initiative égale à celle de son maître.

# Niveau 5 à 8

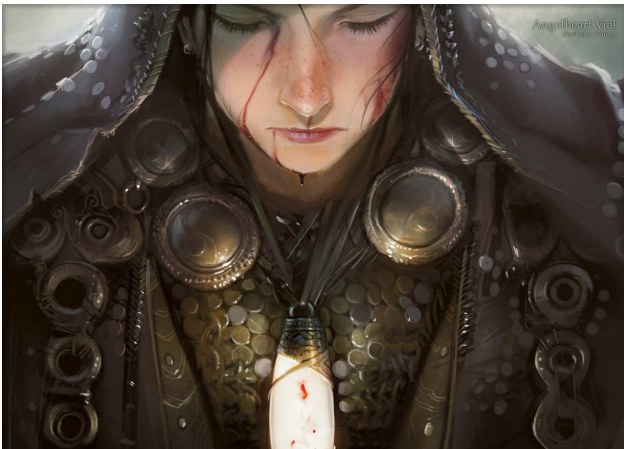
Le passage au niveau 5 puis aux suivants se fait exactement comme les précédents.

Le joueur peut choisir 2 nouvelles Capacités dans les Voies de son choix, cependant si le personnage possède au moins 2 Voies complètement terminées (il a acquis toutes les Capacités de ces Voies), il a alors accès à une nouvelle Voie, qualifiée de Voie Héroïque.

## Voies Héroïques

Chaque classe possède une et une seule Voie Héroïque, chaque niveau de la Voie Héroïque compte pour 2 Capacités d'une Voie normale. Donc un joueur qui choisit un niveau de Voie de Héroïque, ne gagne qu'une seule Capacité Héroïque pour le niveau, il peut choisir celle de son choix, il n'y a pas d'ordre de progression contrairement aux Voies de base.

Un personnage qui remplit ses 3 Voies plus sa Voie Héroïque aura donc atteint le niveau 10.



### Voie Héroïque de Guerrier

#### Force Héroïque

Le Guerrier augmente son score de Force de +2 et il peut lancer 2 d20 à chaque fois qu'un test de FOR lui est demandé et garder le meilleur résultat.

#### Attaque Puissante

Sur une Attaque au Contact, le Guerrier utilise 1d12 en Attaque au lieu du d20 (et il ajoute normalement son score d'Attaque au Contact), si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM.

(Cette Capacité Héroïque peut être utilisée avec Attaque Double ou Attaque Circulaire)

#### Armure Lourde

Le Guerrier peut porter une Armure de Plaque, celle-ci lui confère une Défense de +8 et le rend immunisé aux dégâts des attaques Critiques (vous subissez des dégâts normaux au lieu du double).

#### Maître d'Arme

Le Guerrier obtient +2 aux DM de toutes les Armes et inflige à présent des Attaques Critiques sur 19-20 lors de ses attaques au contact.

### Voie Héroïque de Magicien

#### Intelligence Héroïque

Le Magicien augmente son score d'Intelligence de +2 et il peut lancer 2 d20 à chaque fois qu'un test d'INT lui est demandé et garder le meilleur résultat.

#### Téléportation (L)

Le Magicien disparaît et réapparaît à un autre endroit situé à moins de 100 mètres soit en ligne de vue, soit que le Magicien connaît parfaitement.

#### Sommeil (L)

Le Magicien plonge dans un sommeil magique 1d6 créatures dont les PV maximum ne doivent pas dépasser le test d'Attaque Magique du Magicien. Les créatures endormies sont sans défense

et subissent automatiquement des dégâts critiques si on les attaque mais cela les réveille.

#### Arrêt du Temps (L)

Le Magicien arrête le temps pour tous sauf lui pendant 1d6 + Mod. d'INT tours. Le Magicien peut agir à sa guise, lancer des sorts sur lui-même, se déplacer et déplacer des objets tant qu'il ne touche pas un être vivant ou n'interagit pas avec lui (en lui lançant un sort par exemple), dans ce cas le temps reprend instantanément son court normal.

### Voie Héroïque de Prêtre

#### Charisme Héroïque

Le Prêtre augmente son score de Sagesse de +2 et il peut lancer 2 d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et garder le meilleur résultat.

#### Guérison (L)

Une fois par jour, le Prêtre guéri complètement un personnage de son choix : celui-ci retrouve son score maximum de pv et il est soigné de tout poison, maladie ou malédiction.

#### Mot de Pouvoir (L)

Une fois par combat, le Prêtre peut prononcer un mot avec la voix de son dieu, cela dépasse l'entendement des mortels et les ennemis du prêtre sont paralysés de terreur pendant 1 tour tandis que tous ses alliés bénéficient d'un bonus de +5 en Attaque à ce tour.

#### Rappel à la Vie

Le Prêtre rappelle à la vie un personnage décédé depuis moins de Mod. de SAG heures par un long rituel de 10 minutes. Il doit le connaître personnellement et posséder une relique de lui, le personnage revient à la conscience avec 1d6 pv.

### Voie Héroïque de Rôdeur

#### Perception Héroïque

Le Rôdeur augmente son score de Dextérité de +2 et il peut lancer 2 d20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé et garder le meilleur résultat.

#### Empathie Animale (L)

Le Rôdeur peut parler aux animaux, il peut communiquer avec son loup par télépathie et le guérir à distance en dépensant ses propres pv. Le score d'attaque du loup est égal à celui du Rôdeur.

#### Grand Pas

Le Rôdeur peut 'se déplacer' de 30m au lieu de 20 et n'est pas gêné par le terrain accidenté. Il peut marcher ou courir 2 fois plus longtemps qu'un autre personnage sans fatigue.

#### Dans le Mille

Sur une Attaque à Distance, le Rôdeur utilise 1d12 en Attaque au lieu du d20 (et il ajoute normalement son score d'Attaque à Distance), si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM.

(Cette Capacité Héroïque peut être utilisée avec Tir Rapide ou Flèche de Mort)

### Voie Héroïque de Voleur

#### Dextérité Héroïque

Le Voleur augmente son score de Dextérité de +2 et il peut lancer 2 d20 à chaque fois qu'un test de DEX lui est demandé et garder le meilleur résultat.

#### Attaque en Finesse

Le Voleur peut utiliser son score d'Attaque à Distance pour une attaque au contact lorsqu'il utilise une arme légère comme une dague ou une Rapière, il remplace le Mod. de FOR au DM par son Mod. d'INT s'il le souhaite.

#### Feindre la Mort

Une fois par combat le Voleur peut feindre la mort après avoir reçu une blessure (même à 0 PV), il peut passer pour mort (un test d'INT. Difficulté 20 est nécessaire pour révéler la supercherie) puis se relever avec +1d6 PV et réaliser une attaque par surprise ou une action de Fuite avant que quiconque ne puisse réagir.

#### Ouverture Mortelle

Une fois par combat, le Voleur obtient un Critique automatique contre la cible de son choix (réussite automatique et dégâts multipliés par 2, même les d6 d'Attaque Sournoise).

# Niveau 9 et +

Le passage au niveau 9 puis aux suivants se fait exactement comme les précédents.

Le joueur peut choisir 2 nouvelles Capacités dans les Voies de son choix s'il lui en reste ou une capacité Héroïque mais s'il le préfère, il peut à la place choisir un des pouvoirs de Champion décrit ci-dessous. Vous trouverez en fin de document une seconde page pour la fiche de personnage afin de gérer la Voie Héroïques puis la Voie du Champion.



## Voie du Champion

La voie du Champion est la même pour tous les personnages, elle comprend 12 pouvoirs.

Chaque pouvoir coûte 2 points de Capacité. Chaque pouvoir peut être choisi une seule fois.

### Caractéristique Fabuleuse

Le joueur choisit une caractéristique et augmente son score de 4 points ou deux caractéristiques dont il augmente le score de 2 points.

### Compagnon Fidèle

Le personnage obtient un apprenti, un serviteur ou un garde du corps au choix du joueur. Créer un personnage de niveau 4 de la classe de votre choix. Si le héros atteint le niveau 14, le compagnon passe au niveau 5 et il passe au niveau 6 si le héros atteint le niveau 18. Le compagnon n'a pas accès à la voie Héroïque.

Le joueur gère ce personnage secondaire lui-même, s'il vient à mourir, il pourra en recruter un nouveau au prochain niveau.

### Incrévable

Le personnage récupère 1d6 pv par tour tant que ses pv sont inférieurs ou égaux à son niveau + mod. de CON.

### Moment de Gloire

Une seule fois par niveau, le personnage peut accéder à un état second qui lui permet de réussir des exploits improbables. Pendant

10 tours (1 minute), il bénéficie d'un bonus de +5 à tous les résultats de dés (attaque, tests de caractéristiques, dégâts) et divise par deux tous les dégâts subits.

### Monture Fantastique

Le joueur obtient une monture fantastique de son choix (Licorne, Pégase, Griffon, Drake, Mammouth de Guerre, etc.). La description de la créature est donnée au chapitre suivant. Si elle vient à mourir, il pourra en recruter en obtenir une nouvelle au prochain niveau.

### Objet Signature

Le champion choisit un objet magique qu'il possède, cet objet devient presque indestructible et il obtient le pouvoir de le rappeler à lui par sa seule volonté (Action Limitée) quelle que soit la distance qui les sépare. Il relance tous les 1 obtenus lorsqu'il utilise cet objet (test d'attaque et dégâts pour une arme, test de FOR, DEX et CON pour une Armure).

### Talent Mythique

Choisissez une Capacité Héroïque d'une autre classe. S'il s'agit d'une capacité limitée, vous devez payer 1d8 pv à chaque fois que vous l'utilisez.

### Parfait Héros

Le personnage est connu pour ne pas avoir de point faible, il augmente ses 3 plus bas scores de caractéristique de 2 points.

### Présence Formidable

Le champion octroie un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux dégâts dans un rayon de 20 mètres à tous les alliés dont le niveau est inférieur au sien. De plus toutes les créatures intelligentes de moins de (niveau + Mod. de CHA) pv informées de son identité subissent une pénalité de 5 à toutes leurs attaques contre le personnage.

### Prouesse de Champion

Choisissez une Capacité d'une Voie d'une autre classe de votre choix.

### Pouvoir Légendaire

Le joueur choisit une Capacité Limitée au choix que connaît son personnage, lorsqu'il utilise cette capacité, il ajoute +2d6 aux dégâts produits.

### Vitalité Surnaturelle

Le personnage gagne 1 dé de vie + Mod. de CON points de vie supplémentaires aux niveaux 9, 12, 15 et 18.

## Limitation des Scores d'Attaque

Au-delà du niveau 10, les personnages risquent de toujours réussir leurs attaques ce qui peut rendre le jeu plus monotone et moins amusant. Vous serez aussi obligé de présenter des créatures avec un score de défense trop souvent déraisonnable par rapport à ce que la logique dicterait.

Je vous conseil vivement de stopper la progression des scores d'attaque au niveau 10, avec les bonus, les personnages auront sans doute un score d'attaque total proche ou même supérieur à +15.

Ainsi les créatures les plus redoutables (défense 25 et jusqu'à 30 !) continueront à poser quelques défis aux héros.



# Nouvelles Classes

## Le Barbare

Le Barbare est une nouvelle classe, c'est un combattant sauvage qui affronte ses ennemis avec une rage primitive sans se cacher derrière une lourde armure.

Le Barbare utilise 1d12 pour déterminer les pv. Son équipement consiste en une Hache à 2 mains (DM 1d12) et une armure de cuir.



## La Voie du Pagne

### 1- Vivacité

Le Barbare est un athlète capable de prouesses physiques extraordinaires, il obtient un bonus de +4 aux tests de course, saut ou d'escalade ainsi qu'en Initiative.

### 2- Peau de Pierre

Le Barbare est particulièrement endurci, il reçoit un bonus de Défense égal à son Mod. de CON.

### 3- Tatouages

Le Barbare possède un tatouage magique qui améliore ses performances physiques. Il choisit parmi Taureau +2 en Force, Ours +2 en Constitution ou Panthère +2 en Dextérité.

### 4- Peau d'Acier

Le Barbare ne sent plus la douleur et ignore les égratignures, il réduit tous les DM subits de 2 points.

## La Voie de la Rage

### 1- Cri de guerre (L)

Une fois par combat, le Barbare pousse un hurlement qui effraie ses adversaires. Tout ennemi dont la Force est inférieur à celle du Barbare subit un malus de 2 à ses tests d'attaque contre le personnage pour le reste du combat.

### 2- Rage du Berserk (L)

Le Barbare entre dans une rage Berserk pour le reste du combat qui le rend particulièrement dangereux. Il obtient un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM sur toutes ses attaques au contact mais perd 3 en Défense et ne peut fuir ou attaquer à distance.

### 3- Défier la Mort

Lorsque le Barbare subit des DM d'une attaque d'un adversaire qui devrait l'amener à 0 PV, il peut réaliser un test de CON d'une difficulté de 10. En cas de réussite, il conserve 1 PV. La difficulté augmente de 5 à chaque blessure supplémentaire reçue.

### 4- Furie du Berserk

Le Barbare obtient la Furie du Berserk qui lui donne +3 en attaque, +2d6 DM pour une pénalité de Défense de -6.

## Voie du Pourfendeur

### 1- Réflexes Félines

Le Barbare obtient un bonus de +5 à son score de Dextérité uniquement pour déterminer l'Initiative.

### 2- Charge (L)

Le Barbare se déplace en ligne droite d'au moins 5 mètres (20 mètre max) et effectue une Attaque au Contact avec un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM.

### 3- Enchaînement

Lorsque vous réduisez un adversaire à 0 PV, vous bénéficiez d'une attaque en action gratuite sur un autre adversaire au contact.

### 4- Déchaînement d'Acier (L)

Le Barbare parcourt 10m en ligne droite (c'est son seul déplacement autorisé ce tour) en passant à travers autant d'ennemi qu'il le souhaite. Il porte une attaque à chaque ennemi sur son passage. Il ne peut terminer son déplacement à un endroit occupé par un ennemi.

## Voie Héroïque de Barbare

### Constitution Héroïque

Le Barbare augmente son score de Constitution de +2 et il peut lancer 2 d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et garder le meilleur résultat.

### Vigilance

Le Barbare possède des sens très affûtés, il est difficile de le surprendre, il gagne +5 à tous les tests pour détecter les pièges ou les embuscades et il est immunisé aux Attaques Sournoises d'un Voleur ou à l'Embuscade d'un Rôdeur.

### Baroud d'Honneur

Lorsqu'il tombe à 0 PV, le Barbare peut porter une dernière attaque à chaque adversaire au contact avec un bonus de +5 en Attaque et +1d6 aux DM.

### Résistance à la Magie

Le Barbare est superstitieux, il déteste et se méfie de la magie à un tel point qu'il devient capable d'y résister. Lorsqu'il est la cible d'un sort, une fois par tour, il peut faire un test d'Attaque Magique opposé à celui du Sort, en cas de réussite, il n'est pas affecté par celui-ci.

## Nouveau Personnage : Morkaï

Vous pouvez remplir la fiche de personnage vierge fournie ici [http://www.black-book-editions.fr/index.php?site\\_id=73&download\\_id=90](http://www.black-book-editions.fr/index.php?site_id=73&download_id=90) par BBE pour utiliser ce nouveau personnage avec l'illustration ci-dessus et les caractéristiques et le texte qui suit.

FOR 15/+2, DEX 14/+2, CON 17/+3, INT 8/-1, SAG 11, CHA 10

### Historique

Morkaï est né dans les lointaines steppes hostiles du grand nord, il a dû fuir sa tribu natale après avoir tué le fils du Jarl du clan qui voulait forcer une jeune femme qui lui résistait. Un long exil en des terres dangereuses a alors fait de Morkaï un être endurci.

### Description

Avec sa barbe tressée et son étrange armure de cuir et de peaux, Morkaï montre clairement qu'il vient des lointaines tribus barbares du nord. Ses nombreuses cicatrices et ses épaules musclées renforcent encore son aspect intimidant. Au combat il manie une impressionnante hache à double tranchants avec une furie destructrice.

## Le Barde

Le Barde est une nouvelle classe, c'est un personnage polyvalent qui utilise la magie et le spectacle pour divertir et parvenir à ses fins par la ruse.

Le Barde utilise 1d6 pour déterminer les pv. Son équipement consiste en une Armure de Cuir et une épée ou une rapière (il ne peut pas utiliser de bouclier). Le Barde utilise le Mod. de CHA pour calculer son score d'Attaque Magique.



### Voie du Musicien

#### 1- Chant des Héros (L)

Le Barde chante et inspire ses compagnons, tous les alliés à portée de voix obtiennent un bonus de +1 à tous les tests de d20 pendant 5+ Mod. de CHA tours.

#### 2- Attaque Sonore (L)

Le Barde pousse un cri dont les effets sont dévastateurs (ou produit un son avec un instrument). Sur un test d'Attaque Magique réussi, il inflige 1d6 + Mod. CHA dégâts à sa cible avec une portée de 10m.

#### 3- Zone de Silence (L)

Le Barde crée une zone de silence de 5 mètres de diamètre pendant 5 tours, aucun son ne peut être produit ni entendu à l'intérieur de cette zone.

#### 4- Danse Irrésistible (L)

Le Barde joue une gigue endiablée aux effets magiques, il doit réussir un test d'Attaque Magique contre la créature qu'il cible. En cas de réussite celle-ci se met à danser pendant 4 tours, elle subit une pénalité de 4 aux tests d'attaque et en Défense.

### Voie du Saltimbanque

#### 1- Comédien

Le Barde obtient un bonus de +5 à tous les tests de Charisme visant à séduire, baratiner ou mentir.

#### 2- Grâce Féline

Le Barde obtient son Mod. de CHA en Défense et en Initiative.

#### 3- Lanceur de Couteau

Une fois par tour en action gratuite en plus de ses autres actions, le Barde peut lancer un couteau sur une cible à distance (maximum

10m) en réussissant un test d'Attaque à Distance pour 1d4 + Mod. de DEX dégâts.

#### 4- Esquive Acrobatique

Une fois par tour, le Barde peut réaliser une esquive en réussissant un test de d'Attaque à Distance de Difficulté égale au score obtenu par l'attaque de son adversaire. En cas de réussite, il ne subit aucun DM. Si cette attaque était un critique, il subit tout de même des DM normaux.

### Voie du Vagabond

#### 1- Rumeurs et Légendes

A force de voyager, le Barde sait un peu tout sur tout, il obtient un bonus de +5 aux tests d'INT pour connaître une information historique, géographique ou occulte.

#### 2- Compréhension des Langues (L)

Ce sort permet au barde de lire, écrire et parler n'importe quelle langue ancienne ou vivante.

#### 3- Panache

Le Style de combat du barde est flamboyant et surprenant, il obtient son Mod. de CHA en Attaque et aux DM sur ses Attaques au contact.

#### 4- Déguisement (L)

Ce sort permet au Barde de prendre l'apparence de n'importe quelle créature de taille à peu près équivalente (+ ou - moins 50cm), s'il veut imiter quelqu'un en particulier, il lui faudra réussir un test de CHA difficulté 15 (20 s'il ne le connaît pas mais l'a seulement vu, 10 s'il le connaît très bien). Le sort a une durée de 10 minutes.

### Voie Héroïque de Barde

#### Charisme Héroïque

Le Barde augmente son score de Charisme de +2 et il peut lancer 2 d20 à chaque fois qu'un test de Charisme lui est demandé et garder le meilleur résultat.

#### Touche à Tout

Le Barde peut choisir n'importe quelle capacité du niveau de son choix d'une autre classe de Chroniques Oubliées ou CObis (mais pas d'une Voie Héroïque).

#### Liberté d'Action

Le Barde est immunisé à la peur et à tous les sorts ou effets magiques qui asservissent l'esprit ou le corps (possession, charme, paralysie, ralentissement...).

#### Suggestion (L)

Une fois par jour le Barde peut suggérer une action à une créature en réussissant un test d'Attaque Magique contre les PV de celle-ci. En cas de réussite la créature fera tout son possible pour satisfaire à la demande pendant une durée de 24 heures. Elle évitera les actions suicidaires.

### Nouveau Personnage : Tobias Portevoix

FOR 11, DEX 13/+1, CON 12/+1, INT 12/+1, SAG 10, CHA 17/+3

#### Historique

Tobias est le fils unique d'un riche marchand, au grand désespoir de son père il a toujours préféré le chant, la musique, la poésie et les femmes aux affaires. Tobias a fini par 's'éclipser' le jour où on le promit à la fille d'un potentat local dont la laideur n'avait d'égal que sa richesse. Son père le déshérita et depuis il court la campagne à la recherche d'or pour mener la vie de luxe qu'il a toujours connu...

#### Description

Haute botte, barbe bien taillée, cape flottant au vent et dentelles, Tobias présente toujours bien, une sorte de classe naturelle. Lorsqu'il effleure les cordes de sa Mandoline en prenant son inspiration, tous les bruits cessent soudain comme par magie et chacun est suspendu à ses lèvres.

## Le Chevalier

Le Chevalier est un noble guerrier errant, monté sur son puissant destrier il parcourt la campagne à la recherche de quête pour mettre son courage à l'épreuve et de tords à redresser.

Le Chevalier utilise 1d10 pour déterminer ses pv, il sait utiliser toutes les armures jusqu'à l'armure de plaque (défense +8) et toutes les armes de contact mais il dédaigne les armes à distance qu'il considère comme des armes de couard.



### Voie du Cavalier

#### Fidèle Monture

Le Chevalier possède un puissant destrier (Init 13, Déf 14, 25 pv), c'est un cheval bien dressé qui comprend les ordres simples.

Lorsqu'il est en selle, le Chevalier gagne +1 en attaque et aux dégâts. A cheval, il peut se déplacer de 30 mètres et faire une attaque. Une action de 'fuite' permet de couvrir de 60 mètres.

#### Cavalier Émérite

Monter et descendre de cheval devient une action gratuite pour le Chevalier. Lorsqu'il est en selle sa monture gagne une défense égale à celle du chevalier plus son niveau dans la voie.

#### Charge (L)

Après avoir parcouru au moins 10 mètres en ligne droite sur sa monture, le chevalier réalise une attaque de contact à +2 et +1d6 dégâts. Une telle attaque à la lance de cavalerie inflige 3d6 + Mod. de FOR dégâts.

#### Monture Magique (L)

Le Chevalier obtient une monture magique, elle disparaît dans un autre plan et réapparaît lorsqu'il l'invoque. Il peut l'appeler à tout moment et elle surgit pour se mettre à son service. De plus lorsqu'il la laisse au moins une heure dans ce plan elle guérit l'ensemble de ses pv. Cette capacité s'applique à une monture fantastique le jour où il en obtient une.

### Voie du Héros

#### 1- Sûr de Lui

Le Chevalier obtient son Mod. de CHA au choix en initiative, en défense, en attaque ou aux dégâts. Il doit indiquer à quel score il l'applique en début de tour (par défaut c'est en défense).

#### 2- Mano a Mano

Le Chevalier considère que vaincre un adversaire à distance est peu honorable. Il perd 2 au score d'Attaque à Distance, et gagne +1 au score d'Attaque au contact.

#### 3- Gros Monstre

Le Chevalier aime mettre son courage à l'épreuve contre des créatures impressionnantes, il obtient +1d6 dégâts contre les monstres de grande taille.

#### 4- Seul contre Tous (L)

Le Guerrier tourne sur lui-même face à de nombreux adversaires, à chaque fois que l'un d'eux l'attaque, il peut profiter d'une éventuelle faille dans sa garde.

A chaque fois qu'un adversaire attaque le Chevalier, il bénéficie d'une Attaque Simple immédiate contre celui-ci.

### Voie du Meneur d'Homme

#### 1- Sans Peur

Le Chevalier est immunisé aux attaques de peur et il octroie un bonus de 2 + Mod. de CHA à tous ses alliés en vue contre ce type d'effet.

#### 2- Interceptor

Une fois par tour vous pouvez encaisser un coup à la place d'un allié à vos cotés.

#### 3- Montrer l'Exemple

Le Chevalier choisit un adversaire à ce tour, s'il le touche en attaque au contact, tous ses alliés bénéficient d'un bonus de +2 en Attaque et aux DM contre cet adversaire à ce tour.

#### 4- Ordre de Bataille

Le Chevalier donne des ordres ou des conseils tactiques pertinents au cœur de la bataille, il octroie une action simple supplémentaire gratuite à un allié en vue une fois par tour (soit un déplacement de 20 mètres, soit une attaque mais pas une action limitée).

### Voie Héroïque

#### Charge Fantastique (L)

Une fois par combat, le Chevalier et tous ses alliés en vue bénéficient d'un bonus de 10 mètres de déplacement, de +5 en attaque et +2d6 aux dégâts sur toutes leurs attaques pendant un tour.

#### Puissance Héroïque

Le Chevalier augmente son score de Force de +2 et il peut lancer 2 d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et garder le meilleur résultat.

#### Riposte

En plus de son action normale, une fois par tour, lorsqu'un adversaire rate une attaque de contact contre le Chevalier, le joueur obtient une Attaque Simple contre cet adversaire.

#### Cuirassé

Une fois par tour le Chevalier peut soustraire aux dégâts subits un montant égal à la défense de son armure (+ bouclier s'il en porte un).

### Nouveau Personnage : Ylaine de Cerf-vallant

FOR 14/+2, DEX 12/+1, CON 13/+1, INT 11, SAG 10, CHA 15/+2

#### Historique

Le baron de Cerf-vallant avait un fils qu'il adorait mais qui fut tué à la chasse et Ylaine devint l'héritière du domaine. Elle du subitement prendre la place laissée vacante et s'entraîna durement pour tenir son rôle et à sa propre surprise, elle s'avéra très douées pour le métier des armes. Cependant tous ses efforts semblaient vains, quoi qu'elle fit, elle ne pouvait voir aucune fierté dans les yeux du baron qui la comparait sans cesse à son frère disparu. Aussi quand le baron se remaria et qu'un nouveau fils lui fut donné, c'est presque avec soulagement qu'elle vit le garçonnet accaparer l'attention de son père. Finalement, elle décida de lui faciliter la tâche en quittant le royaume à jamais après avoir laissé une lettre ou elle renonçait officiellement à ses droits d'héritière.

#### Description

Ylaine est une belle femme d'une apparence froide et plutôt distante. Elle inspire naturellement le respect et le dévouement des hommes à la bataille, dans le cœur de l'action c'est un îlot de calme et détermination qui ne faiblit jamais. Des nerfs d'aciers dans une cuirasse d'acier.

### Nouvelle Arme : Lance de cavalerie

La lance de cavalerie ne peut être utilisée qu'à dos de monture, elle inflige 2d6 dégâts après un déplacement mais elle est trop longue en combat au corps à corps traditionnel, ses dégâts sont donc réduits à 1d6 si elle est utilisée sans élan.

## Le Druides

Le Druides est un prêtre de la nature qui défend sa pureté originelle et tire ses pouvoirs de la vie, des animaux et des plantes.

Il utilise le d8 pour déterminer ses pv et la Sagesse pour déterminer son score d'Attaque Magique. Il porte une armure de cuir et utilise la dague et le bâton (dégâts 1d6, s'utilise à 2 mains).



### Voie de la Survie

#### 1- Marche sylvestre

Le Druides n'est jamais ralenti ni bloqué lorsqu'il se déplace dans un milieu naturel. La végétation semble se pousser sur son passage, les sols les plus traîtres le soutiennent sans effort (neige, marais...)

#### 2- Vision Nocturne (L)

Le Druides voit dans le noir pendant 10 minutes, ses yeux deviennent jaunes légèrement phosphorescents dans le noir.

#### 3- Maître de la Nature

Le Druides obtient un bonus de +5 à tous les tests de Caractéristiques pour les activités réalisées en milieu naturel (survie, connaissance des plantes, escalade, détection, se cacher, etc...).

#### 4- Bâton de Druides (L)

Le Druides combat avec son bâton de bois nouveaux très efficacement, il utilise les 2 extrémités pour infliger 2 attaques et inflige 1d8 dégât + Mod. de FOR ou de DEX au choix par attaque.

### Voie des Végétaux

#### 1- Peau d'Écorce (L)

La peau du Druides prend l'apparence et la consistance de l'écorce. Il gagne son Mod. de SAG en Défense pour 10 tours.

#### 2- Baies Magiques (L)

Le Druides doit avoir devant lui un buisson ou un arbre vivant, son incantation fait pousser 1d6 fruits qu'il peut cueillir. Chaque fruit est l'équivalent d'un repas et guérit celui qui le consomme de 1d6+Mod. de SAG PV. Un seul de ces fruits peut être consommé chaque jour, les autres sont sans effet.

#### 3- Transformation en Arbre (L)

Le Druides se transforme en arbre et reste ainsi tant qu'il reste concentré. Sous cette forme, il voit à 20 mètres à 360° autour de lui et entend normalement. S'il est attaqué, il retranche 5 points à tous les DM subits.

#### 4- Empathie Végétale (L)

Le Druides pose la main sur un arbre ou une plante et entre en communication empathique avec celle-ci. La plante lui communique des informations basiques sur la santé du lieu dans un

rayon de 5+Mod. de SAG km, il peut ainsi apprendre s'il y a une sécheresse, un feu, un lieu maudit ou empoisonné et dans quelle direction approximative.

### Voie des Animaux

#### 1- Langage des animaux

Le Druides peut communiquer avec les animaux qui en général se comportent avec lui de manière amicale. La communication reste primitive et dépend de l'intelligence limitée de l'animal et de son point de vue particulier (prédateur, proie...).

#### 2- Nuée d'Insectes (L)

Le Druides libère sur sa cible une nuée d'insectes volants qui piquent, aveuglent et suivent la victime pendant 10 tours, il doit réussir un test d'Attaque Magique. La portée est de 10m et la victime subit 1 point de dégât par tour et une pénalité de 1 à toutes ses actions (d20). Des dégâts de zone détruisent la nuée.

#### 3- Compagnon Animal

Le Druides reçoit un Aigle pour compagnon animal (vous pouvez choisir un autre animal). Il possède un lien télépathique avec lui et peut voir par ses sens. La Défense de l'aigle est de 15 et il partage ses PV avec ceux de son maître, son score d'Attaque est égal à l'Attaque Magique du Druides et il inflige 1d4+1 dégât. Si le druides est l'aigle subissent simultanément des dégâts de zone, ceux-ci ne sont comptabilisés qu'une seule fois.

#### 4- Instinct du Prédateur (L)

L'apparence du Druides se modifie légèrement pour prendre les traits caractéristique d'un fauve ou d'un loup, il gagne son mod. de SAG en Initiative, en Attaque et aux DM pour 10 tours.

### Voie Héroïque

#### Sagesse Héroïque

Le Druides bénéficie d'un bonus de +2 au score de la Caractéristique de Sagesse et il lance 2 d20 pour chaque test de Sagesse et garde le meilleur résultat.

#### Forme animale (L)

Une fois par jour, le Druides peut prendre la forme d'un animal d'une taille inférieure ou égale à la sienne. Le Druides conserve ses caractéristiques et ses pv. Il acquiert les capacités naturelles de la forme choisie (le vol pour un oiseau, la respiration aquatique pour le poisson etc.). La transformation dure 1 heure mais le Druides peut reprendre sa forme humaine avant s'il le désire.

#### Porte Végétale (L)

Une fois par jour, le Druides se fond dans le tronc d'un gros arbre et ressort par un autre arbre à grande distance de là. La forêt doit être ininterrompue entre les 2 arbres et la distance maximum ainsi couverte est de Mod. de SAG x 10 km.

#### Gland de Pouvoir (L)

Le Druides enchante un gland et le lance sur sa cible. En cas de réussite d'un test d'Attaque Magique, elle se transforme en une statue de bois pour une durée de 1d6 + Mod. de SAG tours. Sous cette forme la victime ne peut agir, elle ne ressent rien, sa Défense passe à 10 mais elle soustrait 5 à tous les DM subits, cependant le sort est immédiatement brisé si elle perd plus de 10 PV. Une cible ne peut être la victime de ce sort plus d'une fois par combat.

### Nouveau Personnage : Sinwen Daelys

FOR 10, DEX 14/+2, CON 12/+1, INT 11, SAG 15/+2, CHA 13/+1

#### Historique

Sinwen est une elfe des bois, elle y a passé toute sa vie et n'en serait sans doute jamais sortie si une armée d'Orc n'avait pas un jour saccagé et incendié une grande partie de sa forêt. Ayant perdu le lieu qu'elle aimait, elle a alors décidé de parcourir le monde pour défendre et préserver la vie et la beauté de la nature là où elle pouvait le faire.

#### Description

Sinwen semble à la fois discrète et timide mais il se dégage d'elle une beauté et une force intérieure qui attire l'attention sur elle contre son gré. Elle est vêtue entièrement de vert pour mieux disparaître dans les bois mais cela ne la rend que plus remarquable lorsqu'elle s'aventure dans les cités des hommes...

## Le Duelliste

Le Duelliste est un combattant qui utilise la finesse, la vitesse et la vivacité pour être efficace.

Il utilise le d8 pour déterminer ses pv, il porte une armure de cuir renforcée et sait manier toutes les armes à une main.



### Voie de l'Aventurier

#### 1- Sprint

Une fois par combat Duelliste peut effectuer un déplacement supplémentaire gratuit de 30 mètres à n'importe quel moment dans le tour.

#### 2- Prouesse

Le Duelliste réussit parfois des exploits physique hors-norme. Une fois par tour, vous pouvez sacrifier 1d4 pv pour obtenir +5 sur un test de Caractéristique physique (FOR, DEX, CON) avant de prendre connaissance du résultat du d20.

#### 3- Esquive Fatale

Une fois par combat le Duelliste esquive une attaque qui devait le toucher et s'arrange pour que celle-ci affecte un autre adversaire à son contact. Comparez le test d'attaque à la défense de la nouvelle cible pour savoir si celle-ci subit des dégâts.

#### 4- Ambidextrie

Le Duelliste peut à présent utiliser une arme dans chaque main sans pénalité. De sa main gauche, il peut effectuer une attaque au contact gratuite supplémentaire à chaque tour.

### Voie de la Finesse

#### 1- Précision

Le Duelliste peut utiliser son score d'Attaque à Distance pour combattre au contact lorsqu'il utilise une arme à une main légère comme une dague, une épée courte ou une rapière.

#### 2- Intelligence du Combat

Le Duelliste obtient son Mod. d'INT en Initiative et en Défense.

#### 3- Botte Mortelle

Lors d'une attaque au contact s'il obtient un score total d'attaque supérieur ou égal de 10 points à la Défense de son adversaire, le Duelliste obtient un bonus de +2d6 aux dégâts de son attaque.

#### 4- Feinte (L)

Le Duelliste réalise une attaque fictive pour déséquilibrer son adversaire et réaliser ensuite une attaque létale. Réalisez un test d'attaque normal, vous n'infligez aucun dégât à se tour. Au tour suivant si vous attaquez le même adversaire vous obtenez un bonus de +5 en attaque et si votre feinte était réussie vous ajoutez de plus 2d6 aux dégâts.

### Voie du Maître d'Arme

#### 1- Arme de Prédilection

Le Duelliste choisit une arme de prédilection, gagnez +1 en attaque lorsqu'elle est utilisée.

#### 2- Parade

Une fois par tour, le Duelliste peut faire un test d'attaque au contact en opposition à un test d'attaque au contact réussi d'un adversaire. En cas de succès, l'attaque est parée.

#### 3- Spécialisation

Gagnez +2 au DM lorsque le Duelliste utilise l'arme de prédilection.

#### 4- Attaque Parfaite (L)

Lancez 2 d20 en Attaque et gardez le meilleur, faites de même pour les dégâts que vous lancez 2 fois.

### Voie Héroïque

#### Botte Secrète

Lorsqu'il obtient un critique en attaque au contact, au lieu de doubler les dégâts, le Duelliste ajoute +1d6 de dégâts par niveau du personnage ! (maximum 10d6)

#### Danse des Lames (L)

Le Duelliste peut porter une attaque de contact à chaque cible dans un rayon de 3 mètres autour de lui pour un maximum de 6 attaques.

#### Dextérité Héroïque

Le Duelliste augmente son score de Dextérité de +2 et il peut lancer 2 d20 à chaque fois qu'un test de DEX lui est demandé et garder le meilleur résultat.

#### Frappe Chirurgicale

Le Duelliste retranche son Mod. d'INT au score nécessaire pour obtenir un critique en attaque au contact. Par exemple Alonzo obtient un critique sur 17 ou plus au d20 à la rapière (19 - Mod. d'INT).

### Nouveau Personnage : Alonzo

FOR 12/+1, DEX 15/+2, CON 13/+1, INT 14/+2, SAG 10, CHA 11

#### Historique

Alonzo est le fils d'un riche propriétaire terrien, éduqué par les meilleurs professeurs pour succéder à son père, son véritable mentor fut Diestro, son maître d'arme qu'il vénérât comme un dieu. Ne partageant pas les valeurs de son père, il prit parti pour le maître d'arme dans un violent conflit ou celui-ci défendait de pauvres paysans. L'affaire se termina hélas dans un bain de sang tandis que Diestro sacrifiait sa vie pour permettre au jeune Alonzo de s'enfuir. C'est ainsi qu'il quitta sa famille et son pays pour échapper à son destin et devenir un aventurier, un justicier errant mettant sa lame au service des pauvres et des faibles.

#### Description

Alonzo est un jeune homme à la chevelure sombre et au regard clair. Il est vif, fier et sûr de lui parfois un peu orgueilleux. Il affectionne les tenues noires et aime à prendre un air dangereux pour faire oublier sa jeunesse et cacher sa bonté naturelle. C'est un artiste et un esthète du combat, il ne sait pas résister à la provocation et ne recule jamais devant un duel. Plus la situation semble désespérée plus Alonzo semble prendre du plaisir à s'y plonger à corps perdu !



## L'Ensorceleur

L'Ensorceleur est une variante du magicien qui tire son pouvoir d'un talent inné pour la magie plutôt que de l'étude académique. L'Ensorceleur utilise son Mod. de Charisme pour le score d'attaque magique et les dégâts des sorts. Il utilise 1d4 pour déterminer ses pv, ne peut porter aucune armure et sait utiliser la dague et le bâton.



### Voie des Arcanes

#### 1- Mains Brûlantes (L)

Projette des flammes sur toutes les cibles au contact de l'Ensorceleur, faire un test d'Attaque Magique pour chacune d'entre elle. L'attaque inflige 1d6+Mod. de CHA dégâts.

#### 2-Lévitiation (L)

L'Ensorceleur se déplace verticalement de 10 m par tour pendant 1d6 + Mod. de CHA tours.

#### 3-Éclair (L)

Produit un éclair d'électricité qui part des mains de l'Ensorceleur et voyage en ligne droite sur 10m. Affecte toute créature sur la ligne, faire un test d'Attaque Magique contre la Défense de chaque cible pour 2d6+Mod. de CHA dégâts.

#### 4- Hâte (L)

Pendant 1d6 tours, l'Ensorceleur voit son métabolisme très accéléré, il peut réaliser 2 actions par tour mais cela ne va pas sans douleur et il perd 1d6 pv chaque tour tant qu'il est sous l'effet du sort. Il peut y mettre fin à tout moment.

### Voie des Illusions

#### 1- Image Décalée (L)

L'Ensorceleur n'est pas tout à fait là où son image se trouve. Pendant 1d6 + Mod. de CHA tours, lorsqu'une attaque de Contact ou à Distance devrait le toucher, il lance 1d6 : sur 5 ou 6, il ne subit pas les DM.

#### 2- Mirage (L)

L'Ensorceleur crée une illusion visuelle et sonore d'une durée de 10 minutes si elle est immobile et de 10 tours si elle est animée. La supercherie est immédiatement révélée si quelqu'un interagit avec l'illusion.

#### 3- Déguisement (L)

L'Ensorceleur change son apparence pour imiter celle d'une autre créature d'une taille proche de la sienne (+ ou - 50 cm) qu'il voit au moment de l'incantation. La magie reproduit les vêtements, les

traits, l'équipement pour une durée de 5 minutes. Palper la créature révèle la supercherie et une blessure met fin au sort.

#### 4- Tueur Fantasmagorique (L)

Ce sort cible une créature vivante et lui fait croire à sa propre mort. L'Ensorceleur doit réussir un test d'attaque magique opposé (score d'attaque au choix pour la cible) et la victime perd la moitié de ses PV actuels. Une créature ne peut être la cible de sort qu'une fois par combat.

### Voie de l'Invocation

#### 1- Familier

L'Ensorceleur choisit un petit animal (corbeau, chat, furet, serpent, lapin, lézard...) et en fait son familier magique. Familier et Ensorceleur possèdent la même défense et leurs pv sont communs, ils forment une unique cible pour les attaques de zone. L'Ensorceleur peut utiliser les sens de son familier et communiquer avec lui à distance, il gagne +2 en initiative.

#### 2- Conjuración Chaotique (L)

Une créature apparaît soudainement venue de nulle part, elle effectue une attaque sur une cible en vue puis disparaît aussitôt. La créature invoquée est totalement aléatoire depuis un chien en passant par un dragon, un coq, une plante carnivore... Faire un test d'Attaque Magique, elle inflige 1d12 + Mod. de CHA dégâts.

#### 3- Mur de Force (L)

L'Ensorceleur crée un mur de force impénétrable et indestructible de 5m de hauteur pour une longueur maximum de 10m, alternativement il peut créer un hémisphère de 3m de rayon. Le sort a une durée de 5 + Mod. de CHA. Portée de 10 mètres.

#### 4- Arme Dansante (L)

Le sort crée une lame d'énergie lumineuse au service de l'Ensorceleur pendant 5 tours. Dès le premier tour, il peut lui ordonner d'attaquer une cible de son choix à moins de 20m en action gratuite. La lame attaque avec le score d'Attaque Magique de l'Ensorceleur et inflige 1d8+ Mod de CHA dégâts.

### Voie Héroïque d'Ensorceleur

#### Anticipation (L)

L'Ensorceleur obtient une vision du futur proche, il devine tous les événements quelques instants à l'avance et cela lui octroie +6 en Initiative et en Défense pendant 5 + Mod. de CHA tours.

#### Empathie Héroïque

L'Ensorceleur augmente son score de Charisme de +2 et il peut lancer 2 d20 à chaque fois qu'un test d'Intelligence lui est demandé et garder le meilleur résultat.

#### Domination (L)

L'ensorceleur projette son esprit dans le corps d'une autre créature et en prend le contrôle et son propre corps devient inactif. Il doit réussir un test d'Attaque Magique contre le score de pv max de la créature. A chaque tour lancer 1d6, sur un résultat de 1, la cible se libère de l'emprise de l'Ensorceleur.

Si la créature meurt pendant la domination, l'Ensorceleur réintègre son corps et subit 2d6 dégâts.

#### Rituel de Puissance

Sur une Attaque Magique, l'Ensorceleur utilise 1d12 en Attaque au lieu du d20, si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM.

### Nouveau Personnage : Gareth Cagliostro

FOR 10, DEX 13/+1, CON 12/+1, INT 13/+1, SAG 11, CHA 16/+3

#### Historique

Aussi loin que Gareth se souvienne, il a toujours été différent, fils d'une bonne, les autres enfants du château ne jouaient pas avec lui et l'évitaient tandis qu'il préférerait ses amis imaginaires. Vers 7 ans, lorsqu'il commença à faire apparaître des choses étranges sa mère fut obligée de se séparer de lui et le confia à un illusionniste qui passait parfois donner des spectacles, le vieux Cagliostro, maintenant à la retraite qui l'éleva comme son fils.

#### Description

Gareth est un bel homme avec un air mystérieux, ses tatouages et ses vêtements l'identifient immédiatement comme un adepte du grand art.

## Le Mystique

Le Mystique est une nouvelle classe, c'est un combattant à mains nues qui utilise le contrôle de l'esprit et du corps pour transformer ce dernier en arme de chair.

Le Mystique utilise 1d8 pour déterminer les pv, il ne possède aucune armure et ne peut pas en utiliser. Il sait utiliser toutes les armes de mêlée mais la plupart des Mystiques n'y font pas appel car ils sont plus efficaces à mains nues.



### Voie du Corps

#### 1- Poings de Fer

Lorsqu'il combat à mains nues, le Mystique peut utiliser son score d'Attaque à Distance au lieu de celui d'Attaque au Contact et il inflige 1d6 dégâts. Ces dégâts passent à 1d8 au niveau 3 de la Voie.

#### 2- Parade des Projectiles

Le Mystique peut dévier un projectile (flèche, javelot, ...) une fois par tour de combat sauf si le test d'Attaque est un 20 naturel...

#### 3- Peau de Pierre

Le Mystique gagne un bonus de +2 en Défense.

#### 4- Déluge de Coups (L)

Le Mystique peut réaliser 3 Attaques à Mains Nues sur les cibles de son choix. S'il tient une arme en main, une de ces attaques doit être réalisée avec cette arme.

### Voie de la Maîtrise

#### 1- Esquive du Singe

Le Mystique gagne +1 en Défense par niveau dans cette Voie.

#### 2- Morsure du Serpent

Le Mystique obtient des dégâts critiques (multipliés par 2) sur un résultat de 18 à 20 au d20 du test d'Attaque.

#### 3- Vitesse du Félin

Le Mystique se déplace à une vitesse surhumaine, il couvre le double de distance d'un personnage normal à chaque tour et se relever est pour lui une action de déplacement.

#### 4- Fureur du Dragon (L)

Une fois par combat, le Mystique peut réaliser une attaque tournoyante qui inflige automatiquement 2d6+ Mod. de FOR dégâts à tous les adversaires au contact et les oblige à un test de FOR difficulté 10 ou ils chutent au sol.

### Voie de la Méditation

#### 1- Projection du Ki

Le Mystique projette une vague de force avec son corps et son esprit à une distance maximum de 20 mètres. Un test d'Attaque

Magique réussi (Mod. de SAG) permet d'infliger 1d8 + Mod. de SAG dégâts.

#### 2- Transe de Guérison

Un fois après chaque combat, le Mystique peut méditer pendant 10 minutes, il récupère son score de Sagesse pv.

#### 3- Maîtrise du Ki

Le Mystique utilise son intuition et son empathie avec le monde pour augmenter son efficacité en combat. Il ajoute son Mod. de SAG en Initiative, en Défense et en Attaque à Mains Nues.

#### 4- Course des Airs

Le Mystique défie les lois de la pesanteur et peu se déplacer sur des surfaces qui ne devraient pas supporter son poids. Il peut se déplacer sur l'eau, la neige, le feuillage des arbres ou courir sur un mur vertical. Il doit terminer son déplacement sur une surface normale.

## Voie Héroïque de Mystique

### Sagesse Héroïque

Le Mystique augmente son score de Sagesse de +2 et il peut lancer 2 d20 à chaque fois qu'un test de Sagesse lui est demandé et garder le meilleur résultat.

### Moment de Perfection

Une fois par combat, le Mystique peut choisir de réussir toutes ses attaques automatiquement et d'esquiver toutes celles qui le prennent pour cible. Tout semble aller au ralenti autour de lui...

### Invulnérable

Le Mystique ne reçoit que la moitié des DM de toutes les sources élémentaires : feu, froid, foudre, acide... Il ne subit aucun DM des poisons ou des maladies.

### Passe-muraille (L)

Le Mystique peut rendre son corps intangible et passer au travers d'un mur d'une épaisseur maximum de Mod. de SAG mètres.

## Nouveau Personnage : Oukomi

FOR 12/+1, DEX 15/+2, CON 13/+1, INT 10, SAG 14/+2, CHA 11

### Historique

Oukomi est orpheline, on l'a trouvée près d'un monastère de montagne retiré, les riches couvertures de soies qui enveloppaient le bébé laissent cependant à penser que l'abandon n'a pas été causé par des raisons financières. L'enfant turbulente a eu des difficultés à se plier à la rigueur de l'entraînement des moines mais elle a rapidement montré un très fort potentiel gagnant le nom d'Oukomi ce qui signifie 'Bourrasque'.

### Description

Oukomi est une jolie jeune femme sans cesse en action, elle porte des vêtements courts et simples qui lui donnent toute la liberté de mouvement dont elle a besoin.



# Montures Fantastiques

6 montures fantastiques sont présentées ici mais rien ne vous empêche d'en utiliser d'autres en essayant de garder un équilibre entre puissance de combat / déplacement/ pouvoirs spéciaux.

## Déplacement

Dans la case déplacement le chiffre avant le signe / indique la distance parcourue par la créature et son cavalier si celui-ci veut attaquer à ce tour. S'il fait seulement un déplacement à ce tour, il peut utiliser le second score.

Lorsqu'une seconde ligne apparaît, elle indique les distances parcourues en vol. Une créature ne peut faire un déplacement complet au tour où elle décolle (utiliser le premier chiffre).

## Faire attaquer la monture (L)

Faire attaquer la monture lorsqu'elle est montée, est une action limitée qui permet aussi au cavalier de faire une attaque normale (mais pas une autre action limitée), cette attaque est alors réalisée à l'initiative du cavalier.

Utiliser une capacité limitée de la monture remplace toutes les actions du cavalier à part un déplacement.

Une monture sans cavalier, reste généralement en dehors des combats et n'attaque que pour se défendre.

## Monter et descendre de sa monture

Il s'agit de l'équivalent d'un déplacement (20 mètres).

DRAKE			
Initiative	Défense	Points de Vie	Déplacement
13	17	45	20m/50m 50/80m
Arme		Attaque	Dégâts
Morsure		+8	2d4+4
<p><b>Souffle (L)</b> : un souffle selon le type du Drake (feu, froid, électrique, acide) qui affecte toutes les créatures dans un cône de 10 mètres de long et autant de large (60°). Un test d'attaque réussi inflige 4d6 dégâts, la moitié en cas d'échec.</p> <p><b>Immunité</b> : le Drake est immunisé aux dégâts produits par l'élément correspondant à son propre souffle.</p>			
<p>Commentaires : le Drake est un pseudo-dragon, une espèce inférieure de dragon.</p>			

LICORNE			
Initiative	Défense	Points de Vie	Déplacement
17	18	40	40m/70m
Arme		Attaque	Dégâts
Corne		+8	1d8+2
<p><b>Porte dimensionnelle (L)</b> : Une licorne est capable de se téléporter à une distance de 100m une fois par heure.</p> <p><b>Soins (L)</b> : 3 fois par jour en touchant la cible de sa corne, la licorne guérit une créature de 3d8+3 pv.</p> <p><b>Neutraliser le Poison (L)</b> : 1 fois par jour la licorne annule le poison sur une créature en la touchant de sa corne.</p>			
<p>Commentaires : la licorne n'accepte que des cavaliers de sexe féminin au cœur pur.</p>			

PEGASE			
Initiative	Défense	Points de Vie	Déplacement
15	15	35	40m/70m 80/110m
Arme		Attaque	Dégâts
Sabots		+7	1d6+4
<p><b>Détection du Mal</b> : le Pégase peut détecter le mal à 20 mètres (une relique maléfique, un démon, un temple dédié au mal, un puissant mort-vivant, etc. sont des sources maléfiques suffisantes pour êtres détectées.</p>			
<p>Commentaires : le pégase n'accepte que des cavaliers au cœur pur.</p>			

HIPPOGRIFFE			
Initiative	Défense	Points de Vie	Déplacement
15	15	35	30m/70m 70/100m
Arme		Attaque	Dégâts
Griffes		+7	1d6+4
<p>Commentaires : l'hippogriffe est une créature volante qui tient à la fois du cheval et de l'aigle géant.</p>			

GRIFFON			
Initiative	Défense	Points de Vie	Déplacement
15	17	55	20m/50m 40/70m
Arme		Attaque	Dégâts
Morsure		+10	2d6+4
<p>Commentaires : le griffon est une créature puissante et majestueuse, à mi-chemin entre l'aigle et le lion.</p>			

MAMMOUTH			
Initiative	Défense	Points de Vie	Déplacement
8	16	95	20m/50m
Arme		Attaque	Dégâts
Défenses		+10	2d6+4
<p><b>Piétinement (L)</b> : toutes les créatures au contact du mammoth subissent une attaque de contact qui inflige 3d6 dégâts en cas de réussite.</p>			
<p>Commentaires : le mammoth est une créature préhistorique impressionnante. Son cavalier est perché si haut qu'il obtient un bonus de 2 en défense contre les attaques au contact des créatures de taille normale.</p>			

## Voies Héroïques

Vous pouvez imprimer et découper chaque Voie Héroïque avant de la fixer sur le coté gauche en bas de la fiche de personnage par un morceau de scotch replié, de façon à ce qu'elle se présente comme un volet au-dessus de la description du personnage.

Si vous utiliser la feuille de Champion, recopiez simplement les capacités acquises.

### Voie Héroïque de Guerrier

VOIE HEROIQUE
<input type="checkbox"/> <b>Force Héroïque</b> Le Guerrier augmente son score de Force de +2 et il peut lancer 2 d20 à chaque fois qu'un test de FOR lui est demandé et garder le meilleur résultat.
<input type="checkbox"/> <b>Attaque Puissante</b> Sur une Attaque au Contact, le Guerrier utilise 1d12 en Attaque au lieu du d20 (et il ajoute normalement son score d'Attaque au Contact), si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM.
<input type="checkbox"/> <b>Armure Lourde</b> Le Guerrier peut porter une Armure de Plaque, celle-ci lui confère une Défense de +8 et le rend immunisé aux dégâts des attaques Critiques (vous subissez des dégâts normaux au lieu du double).
<input type="checkbox"/> <b>Maître d'Arme</b> Le Guerrier obtient +2 aux DM de toutes les Armes et inflige à présent des Attaques Critiques sur 19-20 lors de ses attaques au contact.

### Voie Héroïque de Magicien

VOIE HEROIQUE
<input type="checkbox"/> <b>Intelligence Héroïque</b> Le Magicien augmente son score d'Intelligence de +2 et il peut lancer 2 d20 à chaque fois qu'un test d'INT lui est demandé et garder le meilleur résultat.
<input type="checkbox"/> <b>Téléportation (L)</b> Le Magicien disparaît et réapparaît à un autre endroit situé à moins de 100 mètre soit en ligne de vue, soit que le Magicien connaît parfaitement.
<input type="checkbox"/> <b>Sommeil (L)</b> Le Magicien plonge dans un sommeil magique 1d6 créatures dont les PV max ne doivent pas dépasser son test d'Attaque Magique. Les victimes subissent automatiquement des dégâts critiques si on les attaque mais cela les réveille.
<input type="checkbox"/> <b>Arrêt du Temps (L)</b> Le Magicien arrête le temps pour tous sauf lui pendant 1d6 + Mod. d'INT tours. Il peut agir à sa guise, lancer des sorts sur lui-même, se déplacer et déplacer des objets tant qu'il ne touche pas un être vivant ou n'interagit pas avec lui.

### Voie Héroïque de Prêtre

VOIE HEROIQUE
<input type="checkbox"/> <b>Charisme Héroïque</b> Le Prêtre augmente son score de Sagesse de +2 et il peut lancer 2 d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et garder le meilleur résultat.
<input type="checkbox"/> <b>Guérison (L)</b> Une fois par jour, le Prêtre guérit complètement un personnage de son choix : celui-ci retrouve son score maximum de pv et il est soigné de tout poison, maladie ou malédiction.
<input type="checkbox"/> <b>Mot de Pouvoir (L)</b> Une fois par combat, le Prêtre peut prononcer un mot avec la voix de son dieu, les ennemis du prêtre sont paralysés de terreur pendant 1 tour tandis que tous ses alliés bénéficient d'un bonus de +5 en Attaque à ce tour.
<input type="checkbox"/> <b>Rappel à la Vie</b> Le Prêtre rappelle à la vie un personnage décédé depuis moins de Mod. de SAG heures par un long rituel de 10 minutes. Il doit le connaître personnellement et posséder une relique de lui, il revient à la conscience avec 1d6 pv.

### Voie Héroïque de Rôdeur

VOIE HEROIQUE
<input type="checkbox"/> <b>Perception Héroïque</b> Le Rôdeur augmente son score de Dextérité de +2 et il peut lancer 2 d20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé et garder le meilleur résultat.
<input type="checkbox"/> <b>Empathie Animale (L)</b> Le Rôdeur peut parler aux animaux, il peut communiquer avec son loup par télépathie et le guérir à distance en dépensant ses propres pv. Le score d'attaque du loup est égal à celui du Rôdeur.
<input type="checkbox"/> <b>Grand Pas</b> Le Rôdeur peut 'se déplacer' de 30m au lieu de 20 et n'est pas gêné par le terrain accidenté.
<input type="checkbox"/> <b>Dans le Mille</b> Sur une Attaque à Distance, le Rôdeur utilise 1d12 en Attaque au lieu du d20, si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM.

Voie Héroïque de Voleur

VOIE HEROIQUE
<p><input type="checkbox"/> <b>Dextérité Héroïque</b></p> <p>Le Voleur augmente son score de Dextérité de +2 et il peut lancer 2 d20 à chaque fois qu'un test de DEX lui est demandé et garder le meilleur résultat.</p>
<p><input type="checkbox"/> <b>Attaque en Finesse</b></p> <p>Le Voleur peut utiliser son score d'Attaque à Distance pour une attaque au contact lorsqu'il utilise une arme légère comme une dague ou une Rapière, il remplace le Mod. de FOR au DM par son Mod. d'INT s'il le souhaite.</p>
<p><input type="checkbox"/> <b>Feindre la Mort</b></p> <p>Une fois par combat (même à 0 PV) le Voleur peut passer pour mort puis se relever avec +1d6 PV et réaliser une attaque par surprise ou une action de Fuite avant que quiconque réagisse.</p>
<p><input type="checkbox"/> <b>Ouverture Mortelle</b></p> <p>Une fois par combat, le Voleur obtient un Critique automatique contre la cible de son choix (réussite automatique et dégâts multipliés par 2, même les d6 d'Attaque Sournoise).</p>

Voie Héroïque de Barbare

VOIE HEROIQUE
<p><input type="checkbox"/> <b>Constitution Héroïque</b></p> <p>Le Barbare augmente son score de Constitution de +2 et il peut lancer 2 d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et garder le meilleur résultat.</p>
<p><input type="checkbox"/> <b>Vigilance</b></p> <p>Le Barbare gagne +5 à tous les tests pour détecter les pièges ou les embuscades et il est immunisé aux Attaques Sournoises d'un Voleur ou à l'Embuscade d'un Rôdeur.</p>
<p><input type="checkbox"/> <b>Baroud d'Honneur</b></p> <p>Lorsqu'il tombe à 0 PV, le Barbare peut porter une dernière attaque à chaque adversaire au contact avec un bonus de +5 en Attaque et +1d6 aux DM.</p>
<p><input type="checkbox"/> <b>Résistance à la Magie</b></p> <p>Lorsqu'il est la cible d'un sort, une fois par tour, le Barbare peut faire un test d'Attaque Magique opposé à celui du Sort, en cas de réussite, il n'est pas affecté par celui-ci.</p>

Voie Héroïque de Barde

VOIE HEROIQUE
<p><input type="checkbox"/> <b>Charisme Héroïque</b></p> <p>Le Mystique augmente son score de Charisme de +2 et il peut lancer 2 d20 à chaque fois qu'un test de Charisme lui est demandé et garder le meilleur résultat.</p>
<p><input type="checkbox"/> <b>Touche à Tout</b></p> <p>Le Barde peut choisir n'importe quelle capacité du niveau de son choix d'une autre classe de Chroniques Oubliées ou Cobis.</p>
<p><input type="checkbox"/> <b>Liberté d'Action</b></p> <p>Le Barde est immunisé à la peur et à tous les sorts ou effets magiques qui asservissent l'esprit ou le corps (possession, charme, paralysie, ralentissement...).</p>
<p><input type="checkbox"/> <b>Suggestion (L)</b></p> <p>Une fois par jour le Barde peut suggérer une action à une créature en réussissant un test d'Attaque Magique contre les PV de celle-ci. En cas de réussite la créature fera tout son possible pour satisfaire à la demande pendant 24 heures.</p>

Voie Héroïque de Chevalier

VOIE HEROIQUE
<p><input type="checkbox"/> <b>Charge Fantastique (L)</b></p> <p>Une fois par combat, le Chevalier et tous ses alliés en vue bénéficient d'un bonus de 10 mètres de déplacement, de +5 en attaque et +2d6 aux dégâts sur toutes leurs attaques pendant un tour.</p>
<p><input type="checkbox"/> <b>Puissance Héroïque</b></p> <p>Le Chevalier augmente son score de Force de +2 et il peut lancer 2 d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et garder le meilleur résultat.</p>
<p><input type="checkbox"/> <b>Riposte</b></p> <p>En plus de son action normale, une fois par tour, lorsqu'un adversaire rate une attaque de contact contre le Chevalier, le joueur obtient une Attaque Simple contre cet adversaire.</p>
<p><input type="checkbox"/> <b>Cuirassé</b></p> <p>Une fois par tour le Chevalier peut soustraire aux dégâts subits un montant égal à la défense de son armure (+ bouclier s'il en porte un).</p>

**VOIE HEROIQUE** **Sagesse Héroïque**

Le Druides augmente son score de Sagesse de +2 et il peut lancer 2 d20 à chaque fois qu'un test de Sagesse lui est demandé et garder le meilleur résultat.

 **Forme animale (L)**

Une fois par jour, prendre la forme d'un animal. Le Druides acquiert les capacités naturelles de la forme choisie. La transformation dure 1 heure mais le Druides peut reprendre sa forme humaine avant s'il le désire.

 **Porte Végétale (L)**

Une fois par jour, le Druides se fond dans le tronc d'un arbre et ressort par un autre arbre à grande distance de là. La forêt doit être ininterrompue entre les 2 arbres et la distance maximum ainsi couverte est de Mod. de SAG x 10 km.

 **Gland de Pouvoir (L)**

Test d'Attaque Magique, la cible se transforme en bois pour 1d6 + Mod. de SAG tours. La victime ne peut agir, Défense 10, - 5 à tous les DM subits, le sort est brisé si elle perd plus de 10 pv. 1 fois / Combat par cible.

**VOIE HEROIQUE** **Botte Secrète**

Lorsqu'il obtient un critique en attaque au contact, au lieu de doubler les dégâts, le Duelliste ajoute +1d6 de dégâts par niveau du personnage !

 **Danse des Lames (L)**

Le Duelliste peut porter une attaque de contact à chaque cible dans un rayon de 3 mètres autour de lui pour un maximum de 6 attaques.

 **Dextérité Héroïque**

Le Duelliste augmente son score de Dextérité de +2 et il peut lancer 2 d20 à chaque fois qu'un test de DEX lui est demandé et garder le meilleur résultat.

 **Frappe Chirurgicale**

Le Duelliste retranche son Mod. d'INT au score nécessaire pour obtenir un critique en attaque au contact.

**VOIE HEROIQUE** **Anticipation (L)**

L'Ensorcelleur obtient une vision du futur proche, il devine tous les événements quelques instants à l'avance et cela lui octroie +6 en Initiative et en Défense pendant 5 + Mod. de CHA tours.

 **Empathie Héroïque**

L'Ensorcelleur augmente son score de Charisme de +2 et il peut lancer 2 d20 à chaque fois qu'un test d'Intelligence lui est demandé et garder le meilleur résultat.

 **Domination (L)**

Réussir un test d'Attaque Magique contre le score de pv max de la créature. A chaque tour lancer 1d6, sur un résultat de 1, la cible se libère. Si la créature meurt pendant la domination, l'Ensorcelleur subit 2d6 dégâts.

 **Rituel de Puissance**

Sur une Attaque Magique, l'Ensorcelleur utilise 1d12 en Attaque au lieu du d20, si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM.

**VOIE HEROIQUE** **Sagesse Héroïque**

Le Mystique augmente son score de Sagesse de +2 et il peut lancer 2 d20 à chaque fois qu'un test de Sagesse lui est demandé et garder le meilleur résultat.

 **Moment de Perfection**

Une fois par combat, le Mystique peut choisir de réussir toutes ses attaques automatiquement et d'esquiver toutes celles qui le prennent pour cible.

 **Invulnérable**

Le Mystique ne reçoit que la moitié des DM de toutes les sources élémentaires : feu, froid, foudre, acide... Il ne subit aucun DM des poisons ou des maladies.

 **Passe-muraille (L)**

Le Mystique peut rendre son corps intangible et passer au travers d'un mur d'une épaisseur maximum de Mod. de SAG mètres.

## Les Classes Hybrides

Les Classes Hybrides sont des classes qui utilisent 1 Voie d'une autre classe pour créer un nouveau type de personnage.

Une Classe Hybride est caractérisée par sa classe d'origine : c'est elle qui détermine l'équipement du personnage et sa Voie Héroïque. Les pv sont eux déterminés par la classe d'origine mais le dé est réduit d'une catégorie si la Voie est issue d'une classe avec 1 dé de vie plus faible.

Par exemple un Guerrier qui prend une Voie de Magicien passe à 1d8 pv.

Pour créer les Caractéristiques du personnage, vous devez obtenir un total de bonus/malus égal à +5. Les personnages des classes de

base ont un bonus total de +6 mais c'est le prix à payer en échange des avantages des classes Hybrides.

Certaines combinaisons sont certainement très avantageuses, d'autres moins, le meneur de jeu a toute latitude pour abaisser ou augmenter le dé de vie selon son appréciation.

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples mais il est tout à fait possible d'en inventer encore beaucoup d'autres (merci à Philippe K pour l'idée).

Vous pouvez enfin créer un personnage avec 3 voies provenant de classes différentes, dans ce cas prenez simplement le dé de vie le plus faible des 3 classe et créer les caractéristiques avec un bonus total de +4.

Classe Hybride	Classe d'Origine	Voie 1	Voie 2	Voie 3
Acrobate	Voleur (d6) (+4)	Déplacement	Aventurier (Duelliste)	Saltimbanque (Barde)
Archer Arcanique	Rôdeur (d8)	Archer	Traqueur	Guerre Sainte (Prêtre)
Assassin	Voleur (d6)	Assassin	Déplacement	Maîtrise (Mystique)
Aventurier	Voleur (d6) (+4)	Roublard	Aventurier (Duelliste)	Vagabond (Barde)
Bandit	Voleur (d6)	Assassin	Déplacement	Traqueur (Rôdeur)
Berserker	Guerrier (d10)	Combat	Robustesse	Rage (Barbare)
Chasseur de Prime	Rôdeur (d6)	Archer	Traqueur	Assassin (Voleur)
Clerc	Prêtre (d6)	Prière	Soins	Magie Protectrice (Magicien)
Croisé	Guerrier (d8)	Bouclier	Robustesse	Guerre Sainte (Prêtre)
Erudit	Barde (d4)	Musicien	Vagabond	Magie Universelle (Magicien)
Espion	Voleur (d6)	Assassin	Roublard	Vagabond (Barde)
Guérisseur	Magicien (d4)	Magie Universelle	Magie Protectrice	Soins (Prêtre)
Illusionniste	Ensorcelleur (d4)	Illusions	Invocation	Magie Universelle (Magicien)
Justicier	Paladin (d8)	Héros	Meneur d'Homme	Guerre Sainte (Prêtre)
Maître des Bêtes	Druide (d6)	Animaux	Survie	Compagnon Animal (Rôdeur)
Ninja	Voleur (d6)	Assassin	Déplacement	Corps (Mystique)
Paladin	Prêtre (d8)	Guerre Sainte	Prière	Combat (Guerrier)
Protecteur	Druide (d6)	Végétaux	Survie	Soins (Prêtre)
Pugiliste	Mystique (d8)	Corps	Maîtrise	Pagne (Barbare)
Reître	Guerrier (d8)	Combat	Robustesse	Assassin (Voleur)
Samouraï	Guerrier (d8)	Combat	Robustesse	Maîtrise (Mystique)
Sauvage	Barbare (d10)	Pagne	Pourfendeur	Robustesse (Guerrier)
Sniper	Voleur (d6)	Assassin	Déplacement	Archer (Rôdeur)
Sorcier	Magicien (d4)	Magie Destructrice	Magie Protectrice	Arcanes (Ensorcelleur)
Spadassin	Voleur (d6)	Assassin	Déplacement	Combat (Guerrier)

Etc.

## VOIE HEROIQUE


## MONTURE FANTASTIQUE

<b>Nom</b>			
<b>Race</b>			
Initiative	Défense	PV	Déplacement
<b>Arme</b>		<b>Attaque</b>	<b>Dégâts</b>
<b>Pouvoirs :</b>			
<b>Commentaires :</b>			

## VOIE DU CHAMPION

**Caractéristique Fabuleuse**

Le joueur choisit une caractéristique et augmente son score de 4 points ou deux caractéristiques dont il augmente le score de 2 points. **Choix :**

**Compagnon Fidèle**

Le personnage obtient un apprenti, un serviteur ou un garde du corps au choix du joueur. Créer un personnage de niveau 4 de la classe de votre choix. Si le héros atteint le niveau 14, le compagnon passe au niveau 5 et il passe au niveau 6 si le héros atteint le niveau 18. Le compagnon n'a pas accès à la voie Héroïque.

**Increvable**

Le personnage récupère 1d6 pv par tour tant que ses pv sont inférieurs ou égaux à son niveau + mod. de CON. **Score = [     ]**

**Moment de Gloire**

Une seule fois par niveau, le personnage peut accéder à un état second qui lui permet de réussir des exploits improbable. Pendant 10 tours (1 minute), il bénéficie d'un bonus de +5 à tous les résultats de dés (attaque, tests de caractéristiques, dégâts) et divise par deux tous les dégâts subits.

**Monture Fantastique**

Le joueur obtient une monture fantastique de son choix (Licorne, Pégase, Griffon, Drake, Mammouth de Guerre, etc.).

**Objet Signature**

Le champion choisit un objet magique qu'il possède, cet objet devient presque indestructible et il obtient le pouvoir de le rappeler à lui par sa seule volonté (Action Limitée) quelle que soit la distance qui les sépare. Il relance tous les 1 obtenus lorsqu'il utilise cet objet.

**Talent Mythique**

Choisissez une Capacité Héroïque d'une autre classe. S'il s'agit d'une capacité limitée, vous devez payer 1d8 pv à chaque fois que vous l'utilisez.

**Parfait Héros**

Le personnage est connu pour ne pas avoir de point faible, il augmente ses 3 plus bas scores de caractéristique de 2 points. **Choix :** FOR DEX CON SAG INT CHA

**Présence Formidable**

Le champion octroie un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux dégâts dans un rayon de 20 mètres à tous les alliés dont le niveau est inférieur au sien. De plus toutes les créatures intelligentes de moins de (niveau + Mod. de CHA) pv informées de son identité subissent une pénalité de 5 à toutes leurs attaques contre le personnage.

**Prouesse de Champion**

Choisissez une Capacité d'une Voie d'une autre classe de votre choix.

**Pouvoir Légendaire**

Le joueur choisit une Capacité Limitée au choix que connaît son personnage, lorsqu'il utilise cette capacité, il ajoute +2d6 aux dégâts produits.

**Vitalité Surnaturelle**

Le personnage gagne 1 dé de vie + Mod. de CON points de vie supplémentaires aux niveaux 9, 12, 15 et 18. **Score = [     ]**