



CHRONIQUES OUBLIÉES

Le jeu d'initiation • Le jeu de rôle



Profils

Arquebusier	CB2-192
Barbare	CB2-194
Barde.....	CB1-190
Chevalier	CB2-196
Druide	CB2-198
Ensorceleur	CB2-200
Forgesort.....	CB3-191
Guerrier.....	CB1-192
Magicien	CB1-194
Moine.....	CB1-196
Nécromancien	CB2-202
Prêtre	CB1-198
Rôdeur	CB1-200
Voleur	CB1-202

Exemples de profils hybrides

Archer* : d8, rôdeur (archer, escarmouche, traqueur), arquebusier (précision), guerrier (maître d'arme).

Bandit : d6, voleur (assassin, aventurier, spadassin), rôdeur (escarmouche, survie).

Champion : d10, chevalier (héros, guerre, meneur d'homme), guerrier (combat, maître d'arme).

Chasseur de prime : d6, rôdeur (archer, escarmouche, traqueur) et voleur (assassin et spadassin).

Chevalier de la mort : d8, chevalier (cavalier, guerre, meneur d'homme) et nécromancien (mort, outre-tombe).

Corsaire : d6, arquebusier (artilleur, pistoler, précision), voleur (aventurier, spadassin).

Courtisane : d4, barde (escrime, musicien, séduction) et ensorceleur (illusions, envoûteur).

Duelliste* : d6, voleur (aventurier, déplacement, spadassin), barde (escrime), guerrier (maître d'arme).

Guérisseur : d8, prêtre (prière, soins, spiritualité), druide (nature, protecteur).

Ninja : d6, voleur (assassin, déplacement, spadassin) et moine (poing, vent).

Paladin : d8, chevalier (cavalier, héros, meneur d'homme), prêtre (guerre sainte, soins).

Répurgateur : d8, prêtre (foi, guerre sainte, prière) et rôdeur (survie, traqueur).

Shaman : d8, prêtre (prière, spiritualité, soins) et druide (animaux, nature).

* Profil triple