Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Félindra — **Joueur** Chimon

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Rôdeur	7	Demi-elfe	F	24	1,68m	60kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
FOR Force	12	+1	+1
DEX Dextérité	16	+3	+0
CON Constitution	12	+1	+1
INT Intelligence	10	+0	+0
SAG Sagesse	14	+2	+2
CHA Charisme	8	-1	-1

COMBAT	Valeur		Total
INITIATIVE	16	+0	16
Attaque AU CONTACT	+1	7	+8
Attaque A DISTANCE	+3	7	+10
Attaque MAGIQUE	+0	7	+7

VITALITE

DV Dés de Vie: d8 — PV Points de Vie: 40 — MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +					Total
		+3	Bouclier	+3	Divers	16

CAPACITE RACIALE

Sang mêlé : le Demi-elfe choisit l'une des deux Capacités suivantes.
Instinct de survie (humain) : Lorsqu'une attaque devrait amener le personnage à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1).
Lumière des étoiles (Elfe) : Pour un Haut-elfe, l'obscurité de la nuit sous la lumière [...]

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
Arc de Gardamus (60m)	1d20 + 2(+10)	2d6+1	+ mod SAG, flèches de [...]
Arc long de qualité (60m)	1d20 + 2(+10)	1d8+1	+ mod. SAG
Epée longue	1d20 + 0(+8)	1d8+1(+1)	

CAPACITES

R	Voie 1 : Voie de l'archer	Voie 2 : Voie du compagnon animal	Voie 3 : Voie de l'escarmouche
1	■ **Sens affûtés** Pour chaque Rang dans cette Voie, le Rôdeur gagne un bonus de +2 à tous ses tests de SAG destinés à simuler la perception (vue, ouïe, vigilance, etc.). De plus, il ajoute son Mod. de SAG aux dégâts qu'il inflige à l'arc et à son Initiative.	■ **Odorat** Le loup du Rôdeur détecte les odeurs des animaux et des créatures là où ils sont passés. Le Rôdeur obtient un bonus de +5 aux tests de SAG pour pister et suivre des traces.	☐ **Chasseur émérite** Le Rôdeur obtient un bonus de +2 en attaque et aux DM lorsqu'il combat des animaux et un bonus de +2 par Rang dans cette Voie pour pister ou retrouver des traces.
2	■ **Tir aveugle (L)** Attaque à distance possible contre ennemi invisible ou caché dans le noir total si direction approximative connue. Pas de malus d'attaque.	■ **Surveillance** Bonus +5 SAG et Initiative contre surprise pour le Rôdeur. Attaque simple à distance possible avant le 1er tour s'il est surpris.	☐ **Traquenard (L)** Le Rôdeur gagne un bonus de +2 en attaque et +2d6 aux DM sur sa première attaque contre une créature s'il possède un meilleur score d'Initiative.
3	■ **Tir rapide (L)** Le Rôdeur peut faire 2 attaques à distance pendant ce tour.	■ **Combat** Le loup du Rôdeur peut désormais se battre comme un véritable personnage. Il attaque en même temps que le Rôdeur. Loup : Init 13, DEF 14, PV [niveau x 4], attaque au contact = [niveau du Rôdeur], DM 1d6+1, FOR +1, DEX +1, CON* +1, INT -3, SAG* +2, CHA -2.	☐ **Attaque éclair (L)** Le Rôdeur peut effectuer une attaque au contact très percutante. Il ajoute son Mod. de DEX en attaque et aux DM pour cette offensive.
4	■ **Flèche de mort (L)** Le Rôdeur lance deux d20 pour son attaque et conserve le meilleur résultat. Les dégâts de la flèche sont doublés.	■ **Empathie animale (L)** Le Rôdeur peut parler aux animaux. Il peut également communiquer avec son compagnon animal par télépathie et le guérir à distance en dépensant ses propres PV (1 PV du Rôdeur pour 1 PV octroyé au compagnon animal).	☐ **Repli (L)** Le Rôdeur se déplace de 40 m en forêt en s'éloignant de ses ennemis. Le joueur fait un test de DEX difficulté 10, en cas de succès, il disparaît de la vue de ses poursuivants. Il peut s'éloigner ou rester caché sans risque d'être retrouvé ou rattrapé.
5	■ **Dans le mille** Attaque à distance, choix d'utiliser 1d12 (ajoute score d'attaque à distance). Si réussie, ajoute 2d6 DM. Utilisable avec Tir Rapide, Flèche de mort (bonus DM 2d6 n'est pas doublé).	☐ **Animal fabuleux** Le loup du Rôdeur devient un spécimen particulièrement puissant. Mâle alpha : Init 13, DEF 16, PV [niveau x 4], attaque au contact = [niveau du Rôdeur+2], DM 1d6+3, FOR +3, DEX +1, CON* +3, INT -3, SAG* +2, CHA -2	☐ **Dextérité héroïque** Le personnage augmente son score de DEX de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de DEX lui est demandé, et conserver le meilleur résultat.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description

Félindra est une jeune femme sauvage. Elle dissimule sous une cape de voyage fatiguée une étonnante chevelure pourpre et un visage dur. Une armure en cuir renforcée protège son corps jusqu'aux genoux. Suivant chacun de ses pas comme une ombre, un loup noir aux yeux jaunes veille sur sa maîtresse. Une longue épée pend à sa ceinture mais en général, la dernière chose qu'entendent les ennemis de Félindra avant de mourir est le son produit par la corde de son grand arc en bois.

Equipement

Sac d'aventurier : couverture, torche, briqu [...]

- 1 carquois de flèches
- 1 potion majeur : 2d8+15
- papier crayon

Bourse : 0 pp 43 po 7 pa 18 pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max. 2		Max. 0	
Actuels	[1 dé de vie + 1d8 + Mod. de CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4 : Voie de la survie	Voie 5 : Voie du traqueur	Voie de prestige
1	☐ **Endurant** Pour chaque Rang dans cette Voie, le Rôdeur obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de CON destinés à résister à la fatigue, aux intempéries et liés de manière générale à la survie en milieu naturel.	☐ **Pas de loup** Quand il essaie de passer inaperçu en forêt, le Rôdeur bénéficie d'un bonus de +2 par Rang à son test de DEX.	
2	☐ **Nature nourricière** Si le rôdeur passe 1 heure en forêt, il trouve de quoi nourrir 2 personnes (pour une journée) par rang. Après 1d6 heure(s) et avec un test de SAG difficulté 10, il trouve des plantes qui soignent 1d6 PV par rang à un ou plusieurs patient (à utiliser immédiatement).	☐ **Ennemi juré** Ennemi juré du Rôdeur: bonus d'attaque égal à son Mod. SAG et +1d6 de DM contre race créature. Changement d'ennemi juré une fois par niveau, après avoir tué une créature.	
3	☐ **Grand pas** Le Rôdeur augmente tous ses déplacements de 10 m. Il n'est pas gêné par les terrains accidentés et obtient +5 aux tests de natation et d'escalade.	☐ **Embuscade** En quelques minutes, le rôdeur peut cacher tous ses compagnons dans n'importe quel environnement naturel. Tant qu'ils ne bougent pas, ils sont indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ceux-ci ne peuvent pas agir lors du premier tour du combat.	
4	☐ **Increvable (L)** Si vous croyez en avoir fini avec lui... Une fois par combat, lorsqu'il tombe à 0 PV, le Rôdeur peut récupérer [3d6 + Mod. de CON] PV au tour suivant.	☐ **Second ennemi juré** Le Rôdeur choisit une nouvelle race ennemie. Les règles et avantages de la capacité Ennemi juré s'appliquent à l'identique.	
5	☐ **Constitution héroïque** Le personnage augmente son score de CON de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	☐ **Perception héroïque** Le Rôdeur augmente sa valeur de SAG de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

TRAITS PERSONNALISÉS

OBJECTIFS

LANGAGES

EQUIPEMENT & POSSESSIONS

ARMURES

Armure cuir renforcé +3/-3

ARMES SUPPLEMENTAIRES

EQUIPEMENTS

COMPAGNONS

Nom Loup de Félindra

Type Loup (familier)

FOR Force	+1	INIT Initiative	13	PV Points de Vie	28
DEX Dextérité	+1	DEF Défense	14		
CON Constitution	+1	ATT 1 Attaque 1	Morsure +5 DM 1d6+1		
INT Intelligence	-3	ATT 2 Attaque 2			
SAG Sagesse	+2				
CHA Charisme	-2				

Nom

Type

FOR Force		INIT Initiative		PV Points de Vie	
DEX Dextérité		DEF Défense			
CON Constitution		ATT 1 Attaque 1			
INT Intelligence		ATT 2 Attaque 2			
SAG Sagesse					
CHA Charisme					

MODIFICATEURS D'ATTAQUE

À Couvert : Un tir sur une cible à couvert ou en pleine mêlée se fait avec un malus de -2 (-5 si un allié masque la cible).

Conditions de luminosité :

- **Jour :** aucun malus.
- **Pluies fortes :** -2 aux tests physiques (attaques inclues).
- **Pénombre :** -5 aux attaques à distance.
- **Noir total :** voir l'état préjudiciable « aveuglé ». Les attaques magiques nécessitant de voir la cible sont impossibles.

Portée longue : Les armes de tir et de lancer peuvent être utilisées jusqu'au double de la portée indiquée mais avec une pénalité au score d'Attaque de -5. Les sorts et les pouvoirs magiques qui nécessitent un test d'attaque, bénéficient aussi de cette possibilité.

EFFETS PREJUDICIABLES

- **Aveuglé :** -5 en Initiative, en attaque et en DEF, -10 en attaque à distance.
- **Affaibli* :** utiliser un d12 pour tous les tests au lieu du d20.
- **Étourdi :** aucune action possible et -5 en DEF.
- **Immobilisé* :** pas de déplacement et utiliser un d12 pour tous les tests au lieu du d20.
- **Paralysé :** aucune action possible, en cas d'attaque touché automatiquement et subit un critique.
- **Ralenti :** une seule action par tour (action d'attaque ou de mouvement).
- **Renversé :** -5 en attaque et DEF, nécessite une action de mouvement pour se relever.
- **Surpris :** pas d'action et – 5 en DEF au premier tour de combat.

INTERROMPRE

Il est possible d'interrompre une action dont le test de résolution n'a pas été effectué. Pour cela, il faut réussi un test de DEX de difficulté égale à l'Initiative à laquelle on souhaite agir.

Lorsqu'un personnage interrompt le tour, il ne peut faire qu'une seule action au choix : une action de mouvement ou une action d'attaque. Il a alors terminé ses actions et ne pourra plus agir avant le prochain tour.

EFFECTUER UNE MANŒUVRE

- **Manœuvre risquée :** annonce de la manœuvre choisie et test d'attaque opposée. Si l'opposition es gagnée, la manœuvre choisie s'applique. Si l'opposition est ratée, c'est la cible qui fait subir à l'attaquant l'effet de son choix.
- **Manœuvre d'usure :** annonce de la manœuvre choisie et jet d'attaque normal. S'il est réussi, le défenseur a le choix : subir l'effet de la manœuvre ou encaisser normalement les DM.

LISTE DES MANŒUVRES

- **Aveugler :** pendant un tour complet la cible subit un malus de -5 en attaque, en DEF et aux DM. Critique : la cible est aveuglée pour 1d6 tours et subit des DM normaux.
- **Bloquer* :** la cible ne peut pas se déplacer à son prochain tour. Critique : la cible subit en plus l'effet de la manœuvre Tenir à distance.
- **Désarmer :** la cible laisse tomber son arme au sol. Il faut une action de mouvement pour la ramasser. Critique : l'attaquant se saisit de l'arme.
- **Faire diversion :** la cible subit un malus de -5 à tous ses tests de perception et en DEF jusqu'à son prochain tour. Critique : le malus est de -10.
- **Menacer :** si la cible attaque le personnage à son prochain tour, elle subit une attaque au contact automatiquement réussie dont les DM sont majorés de +1d6. Critique : si la cible attaque, elle subit des DM doublés (+2d6).
- **Renverser* :** la cible tombe au sol, elle subit une pénalité de -5 en DEF et il lui faut une action de mouvement pour se relever. Critique : l'attaque inflige en plus des DM normaux.
- **Repousser* :** faire reculer la cible de 1d6 mètres. Critique : la cible et de plus renversée après avoir reculé d'un minimum de 3 mètres.
- **Tenir à distance :** la cible ne peut pas attaquer le personnage au prochain tour. Critique : la cible subit en plus l'effet de la manœuvre : Bloquer.

ACTIONS DEFENSIVES

Défense simple (A) : un personnage peut choisir de sacrifier une action d'attaque simple pour améliorer sa défense. Il obtient un bonus de +2 en DEF jusqu'à son prochain tour.

Défense totale (L) : un personnage peut choisir de ne faire que de se défendre à ce tour. Cette action limitée lui confère un bonus de +4 en DEF jusqu'à son prochain tour.

NOTES