

# CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage Rodrick Joueur Pierre

Profil Voleur Niveau 7 Race Humain Sexe M Âge 30 Taille 1,88m Poids 70kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE			
<input type="checkbox"/> <b>FOR</b> FORCE	10	+0	+0	<b>INITIATIVE</b>	17	+0	17	<b>DV</b> DES DE VIE	d6	<b>PV</b> POINTS DE VIE	M35X.
<input type="checkbox"/> <b>DEX</b> DEXTERITE	17	+3	+3	<b>ATTACHE AU CONTACT</b>	+0	N7V	+7	POINTS DE VIE RESTANTS			DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> <b>CON</b> CONSTITUTION	12	+1	+1	<b>ATTACHE A DISTANCE</b>	+3X	N7V	+10	<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE			
<input type="checkbox"/> <b>INT</b> INTELLIGENCE	14	+2	+2	<b>ATTACHE MAGIQUE</b>	+2	N7V	+9	<b>RD</b>			
<input type="checkbox"/> <b>SAG</b> SAGESSE	8	-1	-1	<b>DEFENSE</b>				<b>Total</b>			
<input type="checkbox"/> <b>CHA</b> CHARISME	14	+2	+2	<b>DEF DEFENSE</b>	10 +	<b>ARMURE</b>	<b>BOUCLIER</b>	+3	<b>DIVERS</b>	13	

## CAPACITE RACIALE

Instinct de survie : lorsqu'une attaque devrait amener le personnage à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1).

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
Rapier	1d20 + 0 (+7)	1d6 (+0)	
Dague en argent	1d20 + 0 (+7)	1d4+2 (+0)	+1 / lycans
	1d20 +		

## CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
<b>R</b>	<b>Voie de l'assassin</b>	<b>Voie de l'aventurier</b>	<b>Voie du déplacement</b>
<b>1</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Discrétion</b> Quand il essaie de passer inaperçu, le Voleur bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque rang acquis dans cette voie.	<input type="checkbox"/> <b>Sprint</b> Une fois par combat, le Voleur peut effectuer un déplacement supplémentaire gratuit de 20 mètres à n'importe quel moment du tour.	<input type="checkbox"/> <b>Esquive</b> Le Voleur est très vif et bénéficie d'un bonus de +1 par rang dans cette voie à sa DEF et à tous ses tests de DEX destinés à esquiver.
<b>2</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Attaque sournoise (L)</b> Inflige 2d6 DM supplémentaires contre adversaire surpris ou attaqué dans le dos. Les DM augmentent de +1d6 à chaque rang 4 dans une voie du voleur. Conditions: allié et voleur de part et d'autre de la cible, non attaqué par voleur au dernier tour.	<input type="checkbox"/> <b>Provocation (L)</b> Le Voleur peut forcer une cible à l'attaquer pendant 1 tour par test opposé CHA vs INT. Le Voleur peut alors riposter avec une attaque gratuite ou une attaque sournoise si la cible a raté.	<input type="checkbox"/> <b>Chute</b> Le Voleur peut tomber d'une hauteur de 3 m par rang sans se faire mal (rappel : un personnage qui n'a pas cette capacité subit 1d6 points de dégâts tous les 3 m de chute - Règles des chutes).
<b>3</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Ombre mouvante (L)</b> Test DEX diff. 10 -> Disparaître dans les ombres. Réapparaît tour suivant phase Init. Pas d'attq. adversaires, DM de zone possibles. Réapparition à 10m max de pos. initiale. Si Initiative, attq. sournoise possible.	<input type="checkbox"/> <b>Grâce féline</b> Le Voleur possède une démarche et une façon de se déplacer à la fois élégante, féline et souple. Il gagne son Mod. de CHA en Initiative, en DEF et à tous les tests de DEX en rapport avec le déplacement (escalade, saut, course, acrobaties, etc.).	<input type="checkbox"/> <b>Acrobaties</b> Franchir/Surprendre: Test de DEX difficulté 15. Acrobate pour franchir un obstacle ou surprendre un adversaire au combat au contact pour attaquer dans le dos (Attaque sournoise utilisable).
<b>4</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Surprise</b> Le Voleur n'est jamais surpris. Il peut réaliser une Attaque sournoise en utilisant une action d'attaque plutôt qu'une action limitée contre un adversaire Surpris.	<input type="checkbox"/> <b>Feindre la mort</b> Voleur feint la mort 1x/combat après blessure. Test INT difficulté 20 pour révéler la supercherie. Se relever = +1d6 PV et action de mouvement supplémentaire.	<input type="checkbox"/> <b>Esquive de la magie</b> Voleur peut tester DEX contre sort magique pour échapper. Succès = évite sort, échec = effets réduits de moitié. Cumulable autre effet identique, Effets déjà réduits 1 fois sont divisés par 4.
<b>5</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Ouverture mortelle</b> Une fois par combat, le Voleur obtient une réussite critique automatique contre la cible de son choix. Il profite donc d'une réussite automatique, des dégâts multipliés par 2 prévus dans ce cas, et même des d6 d'Attaque sournoise, eux aussi multipliés.	<input type="checkbox"/> <b>Charisme héroïque</b> Le personnage augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut de plus lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> <b>Dextérité héroïque</b> 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.



## TRAITS PERSONNALISÉS

--

--

--

## LANGAGES

--

--

--

--

--

--

--

--

## COMPAGNONS

Nom \_\_\_\_\_

Type \_\_\_\_\_

<b>FOR</b> FORCE	<input type="text"/>	<b>INIT</b> INITIATIVE	<input type="text"/>	<b>PV</b> POINTS DE VIE	<input type="text"/>
<b>DEX</b> DEXTÉRITÉ	<input type="text"/>	<b>DEF</b> DÉFENSE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<b>CON</b> CONSTITUTION	<input type="text"/>	<b>ATT 1</b> ATTAQUE 1	<input type="text"/>		
<b>INT</b> INTELLIGENCE	<input type="text"/>	<b>ATT 2</b> ATTAQUE 2	<input type="text"/>		
<b>SAG</b> SAGESSE	<input type="text"/>				
<b>CHA</b> CHARISME	<input type="text"/>				

Nom \_\_\_\_\_

Type \_\_\_\_\_

<b>FOR</b> FORCE	<input type="text"/>	<b>INIT</b> INITIATIVE	<input type="text"/>	<b>PV</b> POINTS DE VIE	<input type="text"/>
<b>DEX</b> DEXTÉRITÉ	<input type="text"/>	<b>DEF</b> DÉFENSE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<b>CON</b> CONSTITUTION	<input type="text"/>	<b>ATT 1</b> ATTAQUE 1	<input type="text"/>		
<b>INT</b> INTELLIGENCE	<input type="text"/>	<b>ATT 2</b> ATTAQUE 2	<input type="text"/>		
<b>SAG</b> SAGESSE	<input type="text"/>				
<b>CHA</b> CHARISME	<input type="text"/>				

## OBJECTIFS

--

## EQUIPEMENT & POSSESSIONS

### ARMURES

Armure de cuir +2/-2

### ARMES SUPPLEMENTAIRES

### EQUIPEMENTS

## 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 incluses).
- **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 PREJUDICABLES

- **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 réussir 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.

## NOTES

## EFFECTUER UNE MANŒUVRE

- **Manœuvre risquée** : annonce de la manœuvre choisie et test d'attaque opposée. Si l'opposition est 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.