

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage Oskio

Joueur Corentin

Poids

22kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
☐ FOR FORCE	10	+0	+0	INITIATIVE	18	DV DÉS DE VIE
☐ DEX DEXTERITÉ	18	+4	+4	ATTAQUE AU CONTACT	+0	d6
☐ CON CONSTITUTION	10	+0	+0	ATTAQUE A DISTANCE	+4	PV POINTS DE VIE
☐ INT INTELLIGENCE	13	+1	+1	ATTAQUE MAGIQUE	+3	23
☐ SAG SAGESSE	6	-2	-2	DEFENSE	10 +	POINTS DE VIE RESTANTS
☐ CHA CHARISME	16	+3	+3			DM TEMPORAIRES
						☐ BLESSURE GRAVE
						RD
						Total
						21

CAPACITE RACIALE

Petite taille : le Halfein obtient un bonus de +1 en DEF et de +2 à tous les tests de discrétion. En revanche, un Halfein peut seulement utiliser à une main une arme dont les DM sont au maximum égaux à 1d6 (épée courte, masse, etc.). Il lui faut utiliser les 2 mains pour les armes qui infligent [...]

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
Rap ière	1d20 + 0 (+5)	1d6 (+0)	
Dague	1d20 + 0 (+5)	1d4 (+0)	
	1d20 +		

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de l'escrime	Voie du musicien	Voie du saltimbanque
1	■ Précision Le Barde peut utiliser son score d'attaque à distance pour combattre au contact lorsqu'il emploie une arme à une main légère comme une dague, une épée courte ou une rapière.	■ 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 leurs tests pendant [5+ Mod. de CHA] tours.	■ Acrobate Le Barde obtient un bonus de +2 par rang à tous ses tests de DEX visant à réaliser des acrobaties, tenir en équilibre, faire des sauts ou de l'escalade.
2	■ Intelligence du combat Le Barde ajoute son Mod. d'INT en Initiative et en DEF en plus de son Mod. de DEX.	■ Attaque sonore (L) * Le barde pousse un cri dont les effets sont dévastateurs (ou produit un son avec un instrument à cette même fin). Sur un test d'attaque magique réussi, il inflige [1d6 + Mod. de CHA] DM à toutes les cibles lui faisant face sur une portée de 10 m.	■ Grâce féline Le Barde ajoute son Mod. de CHA en DEF et en Initiative (en plus du Mod. habituel de DEX).
3	■ Feinte (L) Attaque fictive pour déséquilibrer adversaire. Test d'attaque normal sans DM. Tour suivant, bonus de +5 en attaque et, si feinte réussie, +2d6 DM si attaque même adversaire.	□ Zone de silence (L) * Crée une zone de silence de 5 m de diamètre, portée < 30 m, pendant [1d6+Mod. de CHA] tours. Sons annulés, malus de -2 aux tests d'attaque magique dans la zone. Pas d'effet sur les lancements de sorts.	■ Lanceur de couteau 1 attq. couteau/tour (max 10m) en + autres actions. Test Attaque à Distance réussi = action gratuite. DM=[1d4+Mod.DEX].
4	□ Attaque flamboyante (L) Le style de combat du Barde est flamboyant et surprenant : avec cette Capacité, il effectue une attaque de contact avec un bonus d'attaque et de DM égal à son Mod. de CHA (en plus du Mod. de FOR ou de DEX).	□ Danse irrésistible (L) * Le barde joue une gigue endiablée aux effets magiques. S'il réussit un test d'attaque magique contre la créature qu'il cible, celle-ci se met à danser pendant [1d4+Mod. de CHA] tours et subit un malus de -4 aux tests d'attaque et en DEF.	□ Esquive acrobatique Esquive: Test attaque à distance réussi (diff. = score attq. adversaire) = aucun DM reçu. Critique annulé, DM normaux subis en cas de réussite. Réutilisable 1x/tour.
5	□ Botte mortelle Lors d'une attaque au contact, s'il obtient un score total d'attaque supérieur ou égal à la DEF de son adversaire +10 points, le Barde obtient un bonus de +2d6 aux DM de son attaque.	□ Musique fascinante (L) * Fascine créatures choix (rayon 30m): PV <= [5+Mod.CHA]. Créatures sortent de leur cachette et suivent Barde tant qu'il joue. Barde se déplace 10m/tour.	□ 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, etc.).

CAPACITES

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

TRAITS PERSONNALISÉS

LANGAGES

COMPAGNONS

Nom

Type

FOR FORCE		INIT INITIATIVE		PV POINTS DE VIE	
DEX DEXTERITÉ		DEF DÉFENSE			
CON CONSTITUTION		ATT 1 ATTAQUE 1			
INT INTELLIGENCE		ATT 2 ATTAQUE 2			
SAG SAGESSE					
CHA CHARISME					

Nom

Type

FOR FORCE		INIT INITIATIVE		PV POINTS DE VIE	
DEX DEXTERITÉ		DEF DÉFENSE			
CON CONSTITUTION		ATT 1 ATTAQUE 1			
INT INTELLIGENCE		ATT 2 ATTAQUE 2			
SAG SAGESSE					
CHA CHARISME					

OBJECTIFS

EQUIPEMENT & POSSESSIONS

ARMURES

Armure de cuir +2/+0

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.

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.

NOTES