

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage Sazed Joueur Pierre

Profil Scribe Niveau 2 Race Humain Sexe M Âge 42 Taille 1,76m Poids 80kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
☐ FOR FORCE	10	+0	+0	INITIATIVE	12	DV DES DE VIE
☐ DEX DEXTERITE	12	+1	+1	ATTACHE AU CONTACT	+0	d6
☐ CON CONSTITUTION	11	+0	+0	ATTACHE A DISTANCE	+1	PV POINTS DE VIE
☐ INT INTELLIGENCE	16	+3	+3	ATTACHE MAGIQUE	+3	MAX.
☐ SAG SAGESSE	14	+2	+2			POINTS DE VIE RESTANTS
☐ CHA CHARISME	13	+1	+1			DM TEMPORAIRES
						☐ BLESSURE GRAVE
						RD
				DEFENSE		Total
				DEF DEFENSE	10 +	ARMURE
						BOUCLIER
						+1
						DIVERS
						11

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
1d20 +		
1d20 +		
1d20 +		

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Humain	Voie culturelle des empires austraux	Voie des illusions
1	☐ Adaptable Après échec test Carac., bonus de +5 si tentative action au tour suivant. Action doit permettre plusieurs essais, pas de temps/essais supplémentaires.		☒ Image décalée (L) * Pendant [5 + Mod. de CHA] tours, lorsqu'une attaque le touche, l'Ensorcelleur lance 1d6 : sur 5-6, il ne subit pas les DM.
2	☐ Loup parmi les loups Le personnage gagne +1 aux DM lorsqu'il combat un adversaire humanoïde. Ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.		☒ Mirage (L) * Illusion visuelle et sonore d'une durée de [5 + Mod. de CHA] minutes (ou tours si l'illusion est animée). Le volume maximum de l'illusion est de 10m de coté par rang sur une portée de 500m (à diviser par 10 si animée). Interagir avec l'illusion la fait disparaître.
3			☐ Imitation (L) * L'ensorcelleur peut prendre l'apparence d'une créature de taille proche (+ ou - 50 cm) qu'il voit au moment de l'incantation. Durée [5 + Mod. de CHA] minutes. Toucher l'Ensorcelleur (une attaque ou non) met fin au sort.
4			☐ Dédoublement (L) * Crée un double translucide de la cible en réussissant une attaque magique à 20m pour [5 + Mod. CHA] tours. Double sous contrôle Ensorcelleur, mêmes Caractéristiques que l'original, PV/2 DM/2. Disparaît à 0 PV. Une fois par combat.
5			☐ Tueur fantasmagorique (L) * Une fois par jour par créature (d'un niveau égal ou inférieur), test d'attaque magique (20 m) en opposition. La victime résiste avec un test de SAG difficulté [10 + Mod. de CHA]. En cas d'échec, elle tombe à 0 PV. En cas de succès, elle est renversée.

DESCRIPTION		EQUIPEMENT			
		Sac d'aventurier : couverture, torche, briqu [...]			
Bourse :		0 pp	0 po	5 pa	10 pc

PC POINTS DE CHANCE	PR POINTS DE RECUPERATION	PM POINTS DE MANA	Epuisement MAGIQUE
M4x.		M7x.	
ACTUELS	[1 D� DE VIE + 1d6 + 12 + NIVEAU] PV	ACTUELS	

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE DE PRESTIGE
R			
1			
2			
3			
4			
5			

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

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.