

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage Adënya

Joueur Anaïs

Profil

Niveau Race

Race

Sexe Âge Taille Poids

Âge Taille Poids

Taille	Poids
--------	-------

Poids

Druide

1 Demi-elfe

Demi-elfe

F	21	1,6m	50kg
---	----	------	------

21 1,6m 50kg

1,6m 50kg

50kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
☐ FOR FORCE	14	+2	+2	INITIATIVE	11	DV DÉS DE VIE
☐ DEX DEXTERITÉ	11	+0	+0	ATTAQUE AU CONTACT	+2	d8
☐ CON CONSTITUTION	10	+0	+0	ATTAQUE A DISTANCE	+0	PV POINTS DE VIE
☐ INT INTELLIGENCE	13	+1	+1	ATTAQUE MAGIQUE	+5	M8X
☒ SAG SAGESSE	20	+5	+5	DEFENSE	10 +	POINTS DE VIE RESTANTS
☐ CHA CHARISME	7	-2	-2			DM TEMPORAIRES
						☐ BLESSURE GRAVE
						RD
						Total
						ARMURE
						BOUCLEIER
						DEX
						DIVERS
						13

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
Baton druidique	1d20 + 3 (+3)	1d6+2 (+2)	
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie des animaux	Voie du fauve	Voie de la nature
1	☐ Langage des animaux Communique et influence les animaux amicalement. Bonus +2/rang aux tests d'influence animal. Communication primitive limitée à l'intelligence et au point de vue (prédateur, proie, etc.) de l'animal.	☐ Vitesse du félin Le Druide gagne +1 par rang dans la voie en Initiative et aux tests de course, d'escalade ou de saut.	☒ Maître de la survie Le Druide obtient un bonus de +2 par rang dans la voie à tous les tests basés sur la survie en milieu naturel (survie, vigilance, discrétion, etc.).
2	☐ Nuée d'insectes (L) * Test attq. magique (portée 20m) -> nuée d'insectes piquent, aveuglent et suivent cible [5+Mod.SAG] tours. -2 malus/ action, 1 DM/ tour. DM de zone détruisent la nuée.	☐ Panthère Le Druide apprivoise une panthère (ou un puma) qui lui obéit au doigt et à l'œil. Panthère : FOR +2, DEX +4*, CON +2, INT -3, SAG +2*, CHA -2, Init 18, DEF 16, PV [niveau x 4], Attaque au contact [niveau du druide], DM 1d6+2	☐ Marche sylvestre Non seulement le Druide ne subit aucune pénalité de déplacement en terrain difficile (neige, boue, broussailles, pente abrupte, etc.) mais en plus, il obtient un bonus de +2 en attaque et en DEF lors d'un combat dans ces conditions.
3	☐ Le guetteur Compagnon : Aigle. Lien télépathique + bonus +5 à perception. Aigle : DEF15, PV [partagés avec maître]. Attq. contact=[attq. magique druide], DM 1d4.	☐ Attaque bondissante (L) Attaque de charge : parcours 30m, +5 au test attaque et +1d6 DM contre cible. Déplacement minimal de 5m. Possible uniquement au 1er tour du combat.	☐ Résistant Le Druide obtient une réduction de DM égal à son [Rang x 2] contre toutes les sources de dégâts « naturels » : froid, chaleur, chutes, poisons... mais aussi aux DM provoqués par les animaux ou les insectes (même géants).
4	☐ Masque du prédateur (L) * Lorsqu'il est sous l'effet de ce sort, le Druide prend les traits d'un fauve ou d'un loup. Il gagne son Mod. de SAG en Initiative, en attaque et aux DM et peut voir dans la nuit (comme un elfe) pendant [5 + Mod. de SAG] tours.	☐ Grand félin Félin plus grand avec DM 2d6+5 au niveau 8. Attaque bondissante au niveau 12. Télépathie et guérison à distance (-1 PV par PV rendu). FOR +5, DEX +4*, CON +5, INT -3, SAG +2*, CHA -2, DEF 18, DM 1d6+5.	☐ Bâton de druide (L) Le Druide combat avec les deux extrémités de son bâton de bois nouveaux. Lorsqu'il utilise cette capacité, il effectue deux attaques de contact infligeant [1d6 DM + Mod. de FOR ou de DEX] (au choix) par attaque.
5	☐ Forme animale (L) *	☐ Les sept vies du chat 7 fois max, 1/niveau. À 0 PV ou mort, peut ignorer cause. MJ et joueur décident raison plausible de survie. Réapparition immédiate ou + tard si besoin.	☐ 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.

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

PC POINTS DE CHANCE	PR POINTS DE R��C��P��RATION	PM POINTS DE MANA	Epuisement MAGIQUE
M1x.		M7x.	
ACTUELS	[1 D�� DE VIE + 1d8. +1 + NIVEAU] PV	ACTUELS	

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE DE PRESTIGE
R	Voie du protecteur	Voie des v��g��taux	Voie du familier
1	■ Baies magiques (L) * Fait pousser sur un buisson ou un arbre [1d6 + Mod. de SAG] fruits qu'il peut cueillir. Chaque fruit offre l��quivalent d'un repas et rend [1d6 + niveau du druide] PV. Les effets de ces fruits ne fonctionnent qu'une fois par jour et par personnage.	☐ Peau d'��corce (L) * La peau du Druid�� prend la consistance de l'��corce. Il gagne +1 en DEF par rang dans la voie pendant [5 + Mod. de SAG] tours.	☐ Familier Le personnage peut utiliser les sens d'un petit animal et communiquer avec lui �� distance illimit��e. Initiative +2 lorsqu'il est en vue. Familier : DEF [personnage], Init [personnage], PV [partag��s avec son ma��tre]. FOR -4, DEX +3, CON 0, INT -2, SAG +1, CHA -2
2	☐ For��t vivante (L) * For��t devient alli��e Druid�� dans rayon d'1 km/rang (12 h). Ennemis divisent d��placement par 2, -5 Initiative/tests survie, orientation, perception, discr��tion. Plus haut niveau l'emporte si 2 Druides.	☐ Prison v��g��tale (L) * Immobilise les ennemis dans une zone de 10m (port��e 20m) pendant [5+Mod.SAG] tours. Malus de -2 en attaque et en DEF. Test de FOR difficult�� [10+Mod.SAG] pour se lib��rer chaque tour.	☐ R��sistance Le familier obtient une r��duction des DM (RD) de 1 point par rang face �� tous les types de DM.
3	☐ R��g��n��ration (L) * La cible touch��e par le Druid�� gu��rit 3 PV par tour pendant [niveau du Druid�� + Mod. de SAG] tours. Ce sort ne peut pas affecter une cr��ature plus d'une fois par jour.	☐ Animation d'un arbre (L) * Le Druid�� peut animer un arbre 1 fois/combat. Arbre anim�� : Init 7, DEF 13, PV [rang x 10], attaque contact = [niveau du druide], DM 1d6+3, R��duction de DM de 10 sauf tranchant/feu, D��placement 10m/action.	☐ Sens d��velopp��s Percevoir avec les sens du familier. Bonus +5 test SAG et voir noir = p��nombre 30 m. Si d��j�� poss��d��, distance doubl��e.
4	☐ Forme d'arbre (L) * Se transforme en arbre (4m) p��t [5 + Mod. SAG] tours. Peut lancer sorts voies protecteur et v��g��taux. Arbre anim�� : Init 7, DEF 13, PV [rang x 10], attq. = [niv. druide], DM 1d6+3, D��pl. 10m. R��duc. DM de 10 sauf armes tranchantes et feu.	☐ Gland de pouvoir (L) * Lance un gland sur une cible �� 10 m -> Attq. Magique. Succ��s: transforme en statue de bois pour [2d6+Mod. SAG] tours. DEF=10, r��duction des DM de 10, incapable d'agir et de ressentir. Fin si -10 PV.	☐ Rappel Le personnage peut �� pr��sent rappeler son familier �� son contact par magie. Le familier est t��l��port�� sur son ma��tre au prix d'une action de mouvement s'il est en vue ou par une action limit��e dans tous les autres cas.
5	☐ Sagesse h��ro��ique Le personnage augmente sa valeur de SAG de +2. Il peut d��sormais lancer deux d20 �� chaque fois qu'un test de SAG lui est demand�� et conserver le meilleur r��sultat.	☐ Porte v��g��tale (L) * Une fois par jour, le Druid�� peut p��n��trer dans le tronc d'un gros arbre et sortir de celui d'un autre arbre appartenant �� la m��me for��t et situ�� �� une distance maximum de [Mod. de SAG] x 10 km.	☐ Lilliputien (L) R��tr��cissement possible jusqu'�� 30 cm (1 tour). RD 5 et bonus de +10 Discr��tion, mouvement 10 m/action (sauf sur le familier). DM = 1 pt/attq. Sorts affectent seulement tr��s petits. Endurance : 5 km/h pendant 10h (50 km/jour), 100 km/jour si volant.

TRAITS PERSONNALISÉS

LANGAGES

COMPAGNONS

Nom Paedyn

Type Écureuil de feu

FOR FORCE	+0	INIT INITIATIVE	12	PV POINTS DE VIE	10
DEX DEXTERITÉ	+3	DEF DÉFENSE	14		
CON CONSTITUTION	+1	ATT 1 ATTAQUE 1	Boule de feu : +2 1d8+2		
INT INTELLIGENCE	+1	ATT 2 ATTAQUE 2	Griffes de feu : +1 1d6		
SAG SAGESSE	+2				
CHA CHARISME	+0				

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 +3/+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