Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Maria — **Joueur** Mathias

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Spadassin	2	Humain	F	23	1,83m	70kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
FOR Force	9	-1	-1
DEX Dextérité	16	+3	+0
CON Constitution	14	+2	+2
INT Intelligence	14	+2	+2
SAG Sagesse	10	+0	+0
CHA Charisme	10	+0	+0

COMBAT	Valeur		Total
INITIATIVE	16	+0	16
Attaque AU CONTACT	FOR	NIV	+1
Attaque A DISTANCE	DEX	NIV	+5
Attaque MAGIQUE	+2	NIV	+4

VITALITE

DV Dés de Vie: d8 — PV Points de Vie: MAX. 23

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX	Divers	Total
		+3		+3	+2	18

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
Rapière	1d20 + 0(+1)	1d6(-1)	
Arbalète de poing (10m)	1d20 + 0(+5)	1d6	
Dague	1d20 + 0(+1)	1d4(-1)	

CAPACITES

R	Voie 1 : spadassin	Voie 2 : déplacement	Voie 3 : maître d'armes
1	■ **Attaque en finesse** Le Voleur peut utiliser son score d'Attaque à distance pour une attaque au contact lorsqu'il utilise une arme légère comme une dague ou une rapière. S'il le souhaite, il peut dans ce cas remplacer le Mod. de FOR aux DM par son Mod. d'INT.	☐ **Esquive** 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.	■ **Arme de prédilection** Le Guerrier choisit une arme de prédilection (par exemple épée longue ou hache à 1 main, arc court, etc.), et gagne +1 en attaque lorsqu'il l'utilise.
2	☐ **Esquive fatale** Une fois par combat, le duelliste peut esquiver une attaque qui devait le toucher et s'arranger pour que celle-ci affecte un autre adversaire à son contact. Comparez le test d'attaque à la DEF de la nouvelle cible pour savoir si celle-ci subit des DM.	☐ **Chute** 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).	☐ **Science du critique** Le Guerrier inflige des critiques sur 19-20 (18-20 lorsqu'il emploie une rapière ou une Vivelame).
3	☐ **Frappe chirurgicale** Voleur augmente chances coups critiques en retranchant son Mod. INT au score critique en attq. contact. Ex: Alonzo (INT 14/+2) critique sur 17+ avec rapière (19 - Mod. INT).	☐ **Acrobaties** 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).	☐ **Spécialisation** Lorsque le Guerrier emploie son arme de prédilection, il gagne un bonus de +2 aux DM.
4	☐ **Ambidextrie** Attaque double: Voleur peut utiliser une arme dans chaque main sans pénalité. Attaque au contact supplémentaire gratuite chaque tour avec la main gauche. Pas d'impact sur capacité limitée, mais ne peut pas être l'origine.	☐ **Esquive de la magie** 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.	☐ **Attaque parfaite (L)** Lancez deux d20 en attaque au contact et gardez le meilleur résultat, ajoutez +1d6 aux DM.
5	☐ **Botte secrète** Lorsque le Voleur obtient un critique sur une attaque au contact, l'attaque devient automatiquement une Attaque sournoise. Les effets de la capacité d'Attaque sournoise s'appliquent en plus des effets normaux du critique.	☐ **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.	☐ **Riposte** En plus de ses actions normales, une fois par tour, lorsqu'un adversaire rate une attaque de contact contre le Guerrier, le joueur obtient une attaque supplémentaire contre cet adversaire.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description

Rousse, cheveux ondulée, sourie souvent d'un air hautain, yeux vairons (vert et rouge, gauche-droite), légère cicatrice à côté de l'oeil, peau blanche (blafarde)

Equipement

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

Bourse : 0 pp 0 po 5 pa 10 pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max. 3		Max. 6	
Actuels	[1 dé de vie + 1d8 + Niveau + Mod. de CON] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4 — combat	Voie 5 — résistance	Voie de prestige — Pacte vampirique
1	☐ **Vivacité** Le Guerrier gagne +3 en Initiative.	■ **Robustesse** En prenant cette capacité, le Guerrier gagne 3 PV supplémentaires au Rang 1, puis 3 PV de plus au Rang 3 de cette Voie et enfin 3 PV au Rang 5.	
2	☐ **Désarmer (L)** Désarme un adversaire avec un test d'att. opposé. Si son score est plus élevé, l'arme tombe (action pour la ramasser). Avec 10 pts de plus, l'adversaire ne peut pas la récupérer. Ne fonctionne pas sur armes naturelles. Malus de -5 contre armes à 2 mains.	■ **Armure naturelle** Le Guerrier a endurci son corps. Il bénéficie d'un bonus de +2 à la DEF. Ce bonus passe à +4 lorsqu'il atteint le rang 4 de la voie.	
3	☐ **Double attaque (L)** Le Guerrier peut tenter deux attaques au contact durant ce tour avec un malus de -2.	☐ **Second souffle (L)** Une fois par combat, le Guerrier peut décider de ne pas attaquer lors du tour de combat pour reprendre son souffle. Il récupère alors [1d10 + niveau + Mod. de CON] PV.	
4	☐ **Attaque circulaire (L)** Le Guerrier peut tenter une attaque au contact contre chaque adversaire engagé au contact avec lui.	☐ **Dur à cuire** Le Guerrier reçoit un bonus de +5 à tous ses tests de CON. De plus, lorsqu'il tombe à 0 PV, il peut continuer à agir pendant un ultime tour avant de tomber inconscient.	
5	☐ **Attaque puissante** Utilisation de 1d12 en attaque, ajout de +2d6 aux DM en cas de réussite. Combinable avec Double attaque, Attaque circulaire, Attaque parfaite, etc.	☐ **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.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

TRAITS PERSONNALISÉS

OBJECTIFS

LANGAGES

EQUIPEMENT & POSSESSIONS

ARMURES

Armure de cuir renforcée +3/-3

ARMES SUPPLEMENTAIRES

EQUIPEMENTS

COMPAGNONS

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					

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