Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Karoom **Joueur** Christo

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Prêtre	7	Nain	M	45	1,2m	75kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
FOR Force	14	+2	+2
DEX Dextérité	10	+0	-6
CON Constitution	14	+2	+2
INT Intelligence	8	-1	-1
SAG Sagesse	18	+4	+4
CHA Charisme	11	+0	+0

COMBAT	Valeur		Total
INITIATIVE	10	+0	10
Attaque AU CONTACT	+2	7	+9
Attaque A DISTANCE	+0	7	+7
Attaque MAGIQUE	+4	7	+11

VITALITE

DV Dés de Vie: d8 — PV Points de Vie: 41

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD: Talisman scorpion d'obsidienne :, +...

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	Dex	Divers	Total
		+4	+2	+0	+1	17

CAPACITE RACIALE

Vision dans le noir : dans le noir total, le Nain voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m.

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
Masse magique de Blazac	1d20 + 2(+9)	1d6+6(+2)	
Marteau de guerre de qualité	1d20 + 1(+9)	1d6+5(+2)	
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 : Voie de la foi	Voie 2 : Voie de la guerre sainte	Voie 3 : Voie de la prière
1	☐ **Parole divine** Pour chaque rang dans cette Voie, le Prêtre obtient un bonus de +2 aux tests de CHA visant à convaincre ou convertir son auditoire.	■ **Arme bénie** Le Prêtre bénit son arme sacrée. S'il obtient un résultat de « 1 » sur son dé de DM, il relance le dé et garde le second résultat. Les DM de l'arme sont considérés comme magiques.	■ **Bénédiction (L) *** Le Prêtre entonne un chant pour encourager ses compagnons en vue. Ceux-ci (ainsi que le Prêtre) bénéficient d'un bonus de +1 à tous leurs tests de Caractéristique et d'attaque pendant [3 + Mod. de SAG] tours.
2	☐ **Arme d'argent (L) *** Ce miracle crée pour la durée du combat une arme d'argent et de lumière que seul le Prêtre peut utiliser. Cette arme inflige [1d6 + Mod. de SAG] de DM. Contre les démons et les mort-vivants, elle offre un bonus de +2 en attaque et ajoute +1d6 aux DM.	■ **Bouclier de la foi** Le Prêtre porte le symbole de sa foi sur son bouclier, ce qui lui confère un bonus supplémentaire de +1 en DEF. Ce bonus passe à +2 au Rang 4 de la Voie.	■ **Destruction des morts-vivants (L) *** Le Prêtre peut faire un test de SAG difficulté 13. S'il réussit, tous les morts-vivants en vue subissent 2d6 points de DM. Ces DM passent à 3d6 au rang 4 de la Voie.
3	☐ **Ailes célestes (L) *** Des ailes divines poussent dans le dos du Prêtre, qui peut voler à une vitesse équivalente à deux fois son déplacement normal pendant [5 + Mod. de SAG] tours. Rester en vol stationnaire avec les ailes céleste est une action de mouvement.	■ **Marteau spirituel (L) *** Le Prêtre effectue une attaque magique avec une portée de 30 mètres. Un projectile d'énergie prenant la forme de l'arme du Prêtre va percuter la cible, lui infligeant [1d8 + Mod. de SAG] de DM.	■ **Sanctuaire (L) *** Adversaires doivent test SAG 15 pour attq. Effet dure [5+Mod SAG] tours, annulé si Prêtre attaque.
4	☐ **Foudres divines (L) *** La foudre frappe toutes les créatures désignées dans un rayon de 10 mètres autour du Prêtre et leur inflige [1d6 + Mod. de SAG] de DM. Le Prêtre compare son test d'attaque magique à la DEF de chaque cible.	☐ **Châtiment divin (L)** Le Prêtre effectue une attaque de contact avec un bonus en attaque et aux dégâts égal à son Mod. de SAG.	■ **Intervention divine** Le Prêtre fait appel à son dieu pour changer le cours des événements. Une fois par combat, il peut décider qu'un test du MJ ou des joueurs est une réussite ou un échec, même après que les dés aient révélé leur résultat.
5	☐ **Charisme héroïque** 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.	☐ **Mot de pouvoir (L) *** Le prêtre peut utiliser la voix de son dieu pour effrayer ses ennemis une fois par combat, les paralysant de terreur pendant 1 tour. Tous les alliés en vue bénéficient également d'un bonus de +5 en attaque pendant cette période.	■ **Sagesse héroïque** Le personnage augmente sa valeur de SAG de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description

Karoom le nain ne mesure guère plus d'un mètre vingt, mais sa lourde démarche fait trembler le sol et sa voix rocailleuse ressemble au tonnerre. Aussi large que haut, sa formidable carcasse est enveloppée d'une lourde cotte de maille. Il arbore avec fierté une épaisse barbe rousse tressée avec soin. Sous son casque de métal, on voit à peine son visage grimaçant et ses grands yeux bleus. Autour de son cou, le symbole de Thürdim, le Dieu nain de la forge ne le quitte jamais, tout comme son puissant marteau de guerre.

Equipement

Sac d'aventurier : couverture, torche, briqu [...]	- 1 potion de soin 1d8
- 2 sacs de transferts	- 1 potion de soin maj. 2d8+15
- 2 Boussoles Amoureuses	- 1 potion d'invisibilité
- 1 corde 15m	- 1 ceinture de géant : +1 contact (test/dmg [...]

Bourse : 0 pp 39 po 120 pa 89 pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max. 3		Max. 11	
Actuels	[1 dé de vie + 1d8 + 9 + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4 : Voie des soins	Voie 5 : Voie de la spiritualité	Voie de prestige
1	■ **Soins légers (L) *** Le Prêtre peut toucher une cible, qui récupère alors [1d8 + niveau du prêtre] PV perdus. Le Prêtre peut utiliser ce sort sur lui-même. Peut être utilisé un nombre de fois par jour égal au Rang que le Prêtre a atteint dans cette Voie.	☐ **Vêtements sacrés** La tenue religieuse traditionnelle du Prêtre remplace une armure et a été bénie à cet effet : il obtient un bonus en DEF égal à +1 pour chaque Rang dans cette Voie (lorsqu'il ne porte aucune armure).	
2	■ **Soins modérés (L) *** Le Prêtre peut toucher une cible, qui récupère alors [2d8 + niveau du prêtre] PV perdus. Le Prêtre peut utiliser ce sort sur lui-même. Peut être utilisé un nombre de fois par jour égal au Rang que le Prêtre a atteint dans cette Voie.	☐ **Protection contre le mal (L) *** Le Prêtre lance sur lui/allié (portée: contact) un sort offrant +2 en DEF et pour les tests de résistance contre morts-vivants, démons, élémentaires et créatures conjurées. Durée : combat.	
3	☐ **Soins de groupe (L) *** Une fois par combat, le Prêtre peut libérer une décharge d'énergie bienfaitrice : tous ses compagnons en vue et lui récupèrent [1d8 + niveau du prêtre] PV perdus.	☐ **Délivrance (L) *** En touchant sa cible, le Prêtre annule les pénalités infligées par les sorts, les malédictions, la pétrification et les capacités spéciales d'autres personnages ou de créatures (douleur, mutilation, poisons etc.).	
4	☐ **Guérison (L) *** Une fois par jour, le Prêtre peut toucher une cible, qui récupère alors tous ses PV perdus et se trouve guérie des poisons, maladies et affaiblissements de Caractéristiques.	☐ **Marche des plans (L) *** Le Prêtre peut se déplacer rapidement pendant [3 + Mod. de SAG] tours, traversant 10 km par tour dans une dimension entre les plans. Le lieu de sortie est déterminé au hasard, à 1d6 km près du point visé. [1 fois/jour]	
5	☐ **Rappel à la vie (L) *** Le Prêtre peut ramener à la vie un personnage décédé depuis moins de [Mod. de SAG du prêtre] heures avec une relique en 10 min. Le personnage revient avec 1d6 PV. (1x/jour)	☐ **Messie *** Le Prêtre peut utiliser un miracle une fois par aventure pour réaliser des actes légendaires tels qu'écarter les eaux, téléporter tout son groupe ou invoquer des nuées mortelles, grâce à un pouvoir extraordinaire accordé par le MJ.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

TRAITS PERSONNALISÉS

OBJECTIFS

LANGAGES

EQUIPEMENT & POSSESSIONS

ARMURES

Chemise de maille +4/-4, Grand bouclier +2/-2

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