

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage Karoom Joueur Christo

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

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			VITALITE					
<input type="checkbox"/> FOR FORCE	14	+2	+2	INITIATIVE	10	+0	Total	10	DV DES DE VIE	d8	PV POINTS DE VIE	41
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRIÉTÉ	10	+0	-6	ATTAQUE AU CONTACT	+2	N7V	Total	+9	POINTS DE VIE RESTANTS			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION	14	+2	+2	ATTAQUE A DISTANCE	+0	N7V	Total	+7	DM TEMPORAIRES			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE	8	-1	-1	ATTAQUE MAGIQUE	+4	N7V	Total	+11	<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE			
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE	18	+4	+4	DEFENSE			Total			RD		
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME	11	+0	+0	DEF DÉFENSE	10 +	ARME +4	BOULIER +2	DEX +0	DI +1	Talisman scorpion d'obsidienne :, +...		

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

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de la foi	Voie de la guerre sainte	Voie de la prière
1	<input type="checkbox"/> 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.	<input checked="" type="checkbox"/> 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.	<input checked="" type="checkbox"/> Bénédition (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	<input type="checkbox"/> 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.	<input checked="" type="checkbox"/> 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.	<input checked="" type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input checked="" type="checkbox"/> 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.	<input checked="" type="checkbox"/> Sanctuaire (L) * Adversaires doivent test SAG 15 pour atq. Effet dure [5+Mod SAG] tours, annulé si Prêtre attaque.
4	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Châtiment divin (L) Le Prêtre effectue une attaque de contact avec un bonus en attaque et aux dégâts égal à son Mod. de SAG.	<input checked="" type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input checked="" type="checkbox"/> 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.

TRAITS PERSONNALISÉS

--

--

--

LANGAGES

COMPAGNONS

Nom _____

Type _____

FOR FORCE	<input type="text"/>	INIT INITIATIVE	<input type="text"/>	PV POINTS DE VIE	<input type="text"/>
DEX DEXTÉRITÉ	<input type="text"/>	DEF DÉFENSE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
CON CONSTITUTION	<input type="text"/>	ATT 1 ATTAQUE 1	<input type="text"/>		
INT INTELLIGENCE	<input type="text"/>	ATT 2 ATTAQUE 2	<input type="text"/>		
SAG SAGESSE	<input type="text"/>				
CHA CHARISME	<input type="text"/>				

Nom _____

Type _____

FOR FORCE	<input type="text"/>	INIT INITIATIVE	<input type="text"/>	PV POINTS DE VIE	<input type="text"/>
DEX DEXTÉRITÉ	<input type="text"/>	DEF DÉFENSE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
CON CONSTITUTION	<input type="text"/>	ATT 1 ATTAQUE 1	<input type="text"/>		
INT INTELLIGENCE	<input type="text"/>	ATT 2 ATTAQUE 2	<input type="text"/>		
SAG SAGESSE	<input type="text"/>				
CHA CHARISME	<input type="text"/>				

OBJECTIFS

--

EQUIPEMENT & POSSESSIONS

ARMURES

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

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.