# Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

**Personnage** Gorök Barbefer **Joueur** Sethisfir

| Profil | Niveau | Race | Sexe | Âge | Taille | Poids |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Forgesort | 4 | Nain | M | 45 | 1,2m | 70kg |

| CARAC. | Valeur | Mod. | Test |
|---|---|---|---|
| FOR Force | 15 | +2 | +2 |
| DEX Dextérité | 6 | -2 | -2 |
| CON Constitution | 17 | +3 | +3 |
| INT Intelligence | 17 | +3 | +3 |
| SAG Sagesse | 10 | +0 | +0 |
| CHA Charisme | 10 | +0 | +0 |

| COMBAT | | | Total |
|---|---|---|---|
| INITIATIVE | Valeur DEX 6 | +0 | 6 |
| Attaque AU CONTACT | FOR +2 | MV 4 | +6 |
| Attaque A DISTANCE | DEX -2 | MV 4 | +2 |
| Attaque MAGIQUE | +3 | MV 4 | +7 |

**VITALITE**

DV Dés de Vie: d6 — PV Points de Vie: MAX. 30

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

**DEFENSE**

| DEF Défense | 10 + | Armure | Bouclier | DEX -2 | Divers | Total |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 8 |

**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 |
|---|---|---|---|
| | 1d20 + | | |
| | 1d20 + | | |
| | 1d20 + | | |

## CAPACITES

| R | Voie 1 | Voie 2 | Voie 3 |
|---|---|---|---|
| | **Voie des artefacts** | **Voie des élixirs** | **Voie du métal** |
| 1 | ☐ **Bâton de mage**<br>Crée grand bâton magique. Bonus de +1 aux attaques au contact et inflige [1d6+Mod.INT] DM magiques. Au rang 3, action limitée pour utiliser son score d'attaque magique et infliger [2d6+Mod.INT] DM en éclair d'énergie ! | ☐ **Fortifiant**<br>Un breuvage étrange qui guérit [1d4 + rang] PV et permet de gagner un bonus de +3 aux [rang +1] prochains tests de réussite effectués (dans une limite de temps de 12 heures). | ☐ **Forgeron**<br>Bonus +2/Rang Voie à tests d'orfèvrerie/forge. Action de mouvement pour enflammer arme : [5+Mod.INT] tours. Bonus DM feu de +1/Rang Voie avec arme. |
| 2 | ☐ **Blocage (L) ***<br>Le Forgesort scelle une porte ou un coffre pendant INT minutes avec un mot de commande pour l'ouvrir. Bonus +5 à la solidité et RD pour toute la durée. | ☐ **Feu grégeois**<br>Forgesort lance fiole (action attaque, réussite auto.) à 10 m max. Explosion de 3 m : 1d6 DM/rang. Test DEX [10+Mod. INT] divise DM par 2 (si réussi). | ☐ **Métal brûlant (L) ***<br>Le Forgesort peut chauffer un objet métallique à distance (portée 20m) pendant [5+Mod. d'INT] tours, infligeant 1 DM/tour à l'arme ou 1d4 DM/tour à l'armure, avec un malus de -2 aux tests d'attaque pour l'arme. |
| 3 | ☐ **Sac sans fond**<br>Sac Forgesort: 50 kg matériel/rang. Pèse 1 kg, n'accepte pas vivant. Fournit pelle, corde, épée et objets <20pa, 50kg, circonférence 1m et volume 1m3. Max 20 pa d'objets simultanés, disparaissent après 1h. Nourriture magique ne nourrit pas vraiment. | ☐ **Élixir de guérison**<br>Le Forgesort peut préparer un élixir qui soigne [3d6 + Mod. d'INT] PV ou un empoisonnement. | ☐ **Magnétisme (L) ***<br>Le Forgesort contrôle le magnétisme autour de lui pendant [3 + Mod. d'INT] tours. Il gagne un bonus de +5 en DEF et divise par 2 les DM de toutes les armes ou projectiles métalliques. |
| 4 | ☐ **Frappe des arcanes (L) ***<br>Frappe sol de son bâton, onde dévastatrice dans 10m : [2d6 + Mod. INT] DM auto, test FOR (diff. [10 + Mod. INT]) pour ne pas tomber au sol. | ☐ **Potion magique**<br>Le Forgesort peut préparer une potion d'Agrandissement, de Forme gazeuse, de Protection contre les éléments, d'Armure de mage ou de Chute ralentie. | ☐ **Métal hurlant (L) ***<br>Déforme équipement métallique cible (arme inutilisable, armure pénalité de -5). Quitter armure = action limitée. Si objet magique : effet 1d4 tours, réutilisation sort après 24h. Si structure : 4d6 DM, RD divisée par 2. |
| 5 | ☐ **Artefact majeur**<br>Crée arme (+1 tests d'att./DM) ou armure (+1 DEF, malus -1) coûte 1 mois & 100 po/pt bonus. Bonus = +1 (niv. 1-7), +2 (niv. 8), +1/3 niv. (+5 au niv. 17). Test INT [10+3xbonus] (bonus = rang Voie métal). Échec = objet non enchanté, argent perdu. Succès = perd 1 PV max. définitivement. | ☐ **Élixirs magiques**<br>Le Forgesort peut préparer une potion d'Invisibilité, de Vol, de Respiration aquatique, de Flou ou de Hâte. | ☐ **Endurer**<br>Réduction des DM de feu de 5 points, +2 en CON. Test de CON à deux d20, garder le meilleur. |

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

## Description

## 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. 11 | |
| Actuels | [1 dé de vie + 1d6 + 7 + Niveau] PV | Actuels | |

## CAPACITES

| R | Voie 4 : Voie du golem | Voie 5 : Voie des runes | Voie de prestige |
|---|---|---|---|
| 1 | ☐ **Grosse tête**<br>Test INT au lieu de FOR pour les tâches impliquant la force. Bonus de +2/rang dans la voie aux tests de bricolage ou science. | ☐ **Runes de défense**<br>Le Forgesort inscrit des runes de protection sur l'ensemble de son équipement et parfois jusque sur sa peau. Il obtient un bonus de +1 en DEF par rang dans la voie. | |
| 2 | ☐ **Golem**<br>Créature humanoïde créée par le Forgesort pour servir. DEF 14, PV [4x niveau], attq. [niveau+Mod. FOR], DM 1d8+1. FOR +1, DEX -1, CON +10, INT -4, SAG -3, CHA -4. Répare [1d6 par rang + Mod. INT] PV/heure. | ☐ **Rune d'énergie (L) ***<br>En réalisant un rituel de 5 minutes, le forgesort enchante un bijou pour 24 h. Celui-ci permet de relancer un d20 une fois par combat sur un test d'attaque, de FOR, DEX ou CON. Un seul bijou de ce type peut être porté. | |
| 3 | ☐ **Protecteur**<br>Une fois par tour, s'il est au contact d'un personnage, le golem peut s'interposer et subir les DM d'une attaque à sa place. | ☐ **Rune de protection (L) ***<br>En réalisant un rituel de 5 minutes, le Forgesort enchante une armure pour 24 h. Celle-ci permet d'ignorer les DM d'une attaque une fois par combat. | |
| 4 | ☐ **Golem supérieur**<br>Améliore Golem: Armure +5 DEF; Félin +3 Mod. DEX; Baliste 20 m, 2d6 DM; Taille +10 PV et +1 Mod. FOR; Vol 40 m saut (L); Cerveau amélioré +2 Mod. INT, SAG, CHA, parole; Puissant +2 Mod. FOR; Arme 2 mains +1d8 DM. Max 4 choix: niveaux 9, 13, 17, cumulable. | ☐ **Rune de puissance (L) ***<br>En réalisant un rituel de 5 minutes, le Forgesort enchante une arme pour 24 h. Celle-ci permet d'infliger les DM maximum une fois par combat. | |
| 5 | ☐ **Intelligence héroïque**<br>Le personnage augmente sa valeur d'INT de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test d'INT lui est demandé et conserver le meilleur résultat. | ☐ **Rune de pouvoir**<br>Forgesort lie sort à objet avec inscription. 3 utilisations/jour. Sort lié = rang, PV récupérés après 1 an ou conso. Liage sort à potion = 1j + 10 pa/rang jusqu'à rang Voie élixirs. | |

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

## TRAITS PERSONNALISÉS

## OBJECTIFS

## LANGAGES

## EQUIPEMENT & POSSESSIONS

ARMURES

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