

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage Leïa Joueur Marie

Profil Prêtresse de la dualité Niveau 6 Race Demi-elfe Sexe F Âge 20 Taille 1,6m Poids 40kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
☐ FOR FORCE	6	-2	-2	INITIATIVE	11	DV DES DE VIE
☐ DEX DEXTERITÉ	11	+0	+0	ATTATQUE AU CONTACT	+0	d6
☐ CON CONSTITUTION	10	+0	+0	ATTATQUE A DISTANCE	+4	PV POINTS DE VIE
☐ INT INTELLIGENCE	17	+3	+3	ATTATQUE MAGIQUE	+6	MAX.
☐ SAG SAGESSE	18	+4	+4		+9	POINTS DE VIE RESTANTS
☐ CHA CHARISME	13	+1	+1	DEFENSE		DM TEMPORAIRES
				DEF DÉFENSE		☐ BLESSURE GRAVE
				10 +		RD
				ARMURE		
				BOUCLIER		
				+0		
				DIVERS		
						Total
						10

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
1d20 +		
1d20 +		
1d20 +		

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voies des soins	Voie de la mort	Voie du sang
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.	☐ Siphon des âmes * Chaque fois qu'une créature meurt à moins de 20 m du Nécromancien, il récupère 1d6 PV.	☐ Saignements (L) * Le Nécromancien doit réussir un test d'attaque magique (portée 10 m). Du sang s'écoule de la bouche, du nez, des oreilles et même des yeux de la victime, qui subit 1d6 DM par tour pendant [rang] tours.
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.	☐ Masque mortuaire (L) * Prend l'apparence de la mort pendant [5 + Mod. d'INT] tours. Il est immunisé aux attaques affectant les vivants et la plupart des pouvoirs des morts-vivants, et subit -2 DM physiques et la moitié des DM de froid.	☐ Sang mordant (L) * Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le sang du Nécromancien se transforme en un acide qui gicle lorsqu'il subit une blessure. Chaque fois qu'un ennemi au contact le blesse, ce dernier subit 1d6 DM d'acide.
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.	☐ Baiser du vampire (L) * Ce sort nécessite la réussite d'un test d'attaque magique (portée 50 m). La cible subit [1d8+Mod. d'INT] DM et le Nécromancien récupère autant de PV (sans dépasser son score max de PV).	☐ Exsangue * Lorsque le nécromant tombe à 0 PV, il peut continuer à agir mais avec un malus de -2 à tous ses tests. Une nouvelle attaque réussie infligeant au moins 1 point de DM finira par l'achever !
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.	☐ Briser les cœurs (L) * Le Nécromancien fait mine de broyer le cœur de sa victime. Il doit réussir une attaque magique (portée 20 m) et inflige [5d6 + Mod. d'INT] DM. La victime divise les DM par deux si elle réussit un test de CON difficulté [10 + Mod. d'INT].	☐ Hémorragie (L) * Si le Nécromancien réussit un test d'attaque magique (portée 10 m), la victime saigne à la moindre blessure. Tous les DM des armes blanches infligées à la cible augmentent de 1d6 pendant [5 + Mod. d'INT] tours.
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)	☐ Mot de mort (L) * Le Nécromancien doit réussir un test d'attaque magique contre le score max de PV de sa cible (portée 10 m). La victime doit réussir un test de CON difficulté [10 + Mod. d'INT] ou tomber à 0 PV.	☐ Lien de sang (L) * Test réussi d'attaque magique (portée 20m) = lien avec victime. Pour [5 + Mod. d'INT] tours, la moitié des DM reçus par le Nécromancien sont aussi subis par la cible. Le Nécromancien peut lancer des sorts sur la cible sans la voir.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT						
	Sac d'aventurier : couverture, torche, briqu [...]						
	Bourse : 0 pp 0 po 5 pa 10 pc						
PC POINTS DE CHANCE		PR POINTS DE RUCUPERATION		PM POINTS DE MANA		Epuisement MAGIQUE	
Max.				Max.			
ACTUELS		[1 D6 DE VIE + 1d6. +6 + NIVEAU] PV		ACTUELS			

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE DE PRESTIGE
R	Voie de la spiritualité	Voie de la prière	Voie de l'elfe sylvain
1	☐ 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).	☐ 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.	☐ Grâce elfique L'elfe gagne un bonus de +5 en Initiative et à tous les tests de DEX.
2	☐ 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.	☐ 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.	☐ Enfant de la forêt Le joueur choisit une capacité de rang 1 de n'importe quelle voie de Druide ou de Rôdeur. Il peut utiliser cette capacité en armure sans pénalité. Au rang 4 de la voie, il pourra choisir une capacité supplémentaire de rang 2.
3	☐ 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.).	☐ Sanctuaire (L) * Adversaires doivent test SAG 15 pour attq. Effet dure [5+Mod SAG] tours, annulé si Prêtre attaque.	☐ Archer émérite Lorsqu'il utilise un arc, l'elfe sylvain obtient une réussite critique sur un résultat de 19-20 au d20. Il sait utiliser les arcs quel que soit son profil.
4	☐ 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]	☐ 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.	☐ Flèche sanglante (L) L'elfe inflige des DM normaux et un effet de saignement (non cumulable) avec sa flèche. La cible prend +1d6 DM chaque tour jusqu'à réussite d'un test de CON (difficulté [12+Mod. de DEX]) ou soin.
5	☐ 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.	☐ 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.	☐ Supériorité elfique L'elfe augmente ses valeurs de DEX et SAG de +2.

TRAITS PERSONNALISÉS

--

--

--

LANGAGES

COMPAGNONS

COMPAGNONS

Nom Aventure

Type Cheval de selle

FOR FORCE	+4	INIT INITIATIVE	10	PV POINTS DE VIE	15
DEX DEXTERITÉ	+0	DEF DÉFENSE	13		
CON CONSTITUTION	+4	ATT 1 ATTAQUE 1	Ruade +3 DM 1d6+4		
INT INTELLIGENCE	-4	ATT 2 ATTAQUE 2			
SAG SAGESSE	+0				
CHA CHARISME	+0				

Nom Raou

Type Panthère

FOR FORCE	+2	INIT INITIATIVE	23	PV POINTS DE VIE	24
DEX DEXTÉRITÉ	+4	DEF DÉFENSE	16		
CON CONSTITUTION	+2	ATT 1 ATTAQUE 1	Morsure et Griffes +5 DM 1d6+2		
INT INTELLIGENCE	-4	ATT 2 ATTAQUE 2			
SAG SAGESSE	+2				
CHA CHARISME	-2				

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.