Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Salni **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Chevalier	2	Demi-elfe		61	1,85m	74kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
FOR Force	16	+3	+3
DEX Dextérité	13	+1	+1
CON Constitution	11	+0	+0
INT Intelligence	11	+0	+0
SAG Sagesse	13	+1	+1
CHA Charisme	12	+1	+1

COMBAT	Valeur		Total
INITIATIVE	13	+0	13
Attaque AU CONTACT	+3	2	+5
Attaque A DISTANCE	+1	2	+3
Attaque MAGIQUE	+0	2	+2

VITALITE

DV Dés de Vie: d10 — PV Points de Vie: 14

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX	Divers	Total
				+1		11

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
épée à une main	1d20 + 0(+5)	2d6 +3(+3)	
arc court (10m)	1d20 + 0(+3)	1d6 + Mod for	
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1	Voie 2	Voie 3
	Voie du cavalier	**Voie de la guerre**	**Voie du héros**
1	■ **Fidèle monture** Chevalier peut déplacer de 10 m avant/après action normale à cheval. Monture n'attaque que si attaquée au contact. Monture : FOR+4, DEX+0, CON+4, INT-2, SAG+0, CHA+0, Init 10, DEF 13, PV 15, Ruade +5, DM 1d6+4.	■ **Armure sur mesure** L'armure du Chevalier est ajustée, il n'ajoute que la moitié de sa DEF aux tests pour lesquels l'armure donne une pénalité. Si pas de pénalité d'armure, il reçoit un bonus de +1 en DEF avec armure métallique.	■ **Ignorer la douleur** Une fois par combat, le Chevalier peut noter à part les DM subis par une attaque. Il n'en subira les effets que lorsque le combat sera terminé.
2	■ **Cavalier émérite** Lorsqu'il est en selle, le Chevalier gagne un bonus de +2 en attaque au contact, et sa monture obtient une DEF égale à celle du Chevalier. Monter ou descendre de cheval est désormais une action gratuite.	☐ **Encaisser un coup (L)** Le Chevalier peut réduire les dégâts subis après une attaque au contact en retranchant un total égal à son Mod. de DEF d'armure (plus les éventuels bonus de magie et de bouclier), à tout moment avant son prochain tour.	☐ **Piqûres d'insecte** Lorsqu'il porte une armure lourde (demi-plaque ou plus), le Chevalier réduit les DM subis par les attaques à distances d'un montant égal au rang atteint dans cette voie.
3	☐ **Monture magique** Monture magique: invoque / disparaît depuis autre plan à volonté (action limitée), guérit PV après 1h dans son plan d'origine.	☐ **Coup de bouclier** Le chevalier peut effectuer à chaque tour une attaque au bouclier avec un d12 au lieu du d20 (action gratuite) qui inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM.	☐ **Laissez-le-moi !** Le chevalier met un point d'honneur à combattre le leader ennemi. Lorsqu'il peut aisément être identifié dans un groupe d'au moins 4 créatures, le Chevalier lui inflige +1d6 DM par attaque.
4	☐ **Charge (L)** Charge à cheval : 40m déplacement + attaque de contact, test d'attaque 2d20 (meilleur résultat), DM +1d6, cible sur trajectoire test FOR difficulté 18 ou subit 1d6 DM et est repoussée, sinon charge bloquée.	☐ **Frappe lourde (L)** L'attaque de Chevalier est puissante mais risquée. Il utilise un d12 à la place d'un d20 pour l'attaque au contact. S'il réussit, il inflige +2d6 DM et ignore la moitié de la réduction des DM de la créature (RD) si elle en a une.	☐ **Seul contre tous (L)** Adversaires attaquent -> action attaque immédiate contre eux.
5	☐ **Monture fantastique** Monture volante (pégase, griffon, etc.) Init 15, DEF 16, PV [5 x niv], Att +8, DM 1d6+4. En selle, attq. monture 1/ tour (Init = Init perso, test Attq. = niv perso +3). Vol: 30m/ action. Capacités #MontureMagique incluses.	☐ **Force héroïque** Le personnage augmente sa valeur de FOR de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de FOR lui est demandé et garder le meilleur résultat.	☐ **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.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description

Equipement

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

épée à une main

Bourse : 0 pp 5 po 10 pa 10 pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max. 4		Max. 4	
Actuels	[1 dé de vie + 1d10 + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4 — Voie du meneur d'homme	Voie 5 — Voie de la noblesse	Voie de prestige — Voie du combat à deux armes
1	☐ **Sans peur** Le Chevalier est immunisé aux attaques de peur et il offre un bonus de [2 + Mod. de CHA] à tous ses alliés contre ce type d'effet.	☐ **Éduqué** Le Chevalier sait lire et écrire, il gagne +1 par rang dans la voie à tous les tests d'INT et de CHA.	☐ **Combat à deux armes amélioré** Lorsqu'il utilise une action d'attaque (voir Combat), le personnage effectue une attaque de chaque main. Il utilise 1d20 pour le test d'attaque de sa main directrice et un d12 pour l'attaque portée avec son autre bras.
2	☐ **Intercepter** Une fois par tour, le Chevalier peut encaisser un coup à la place d'un allié à ses cotés. Il utilise sa DEF plutôt que celle de la cible initiale et retranche aux DM son rang dans la voie.	☐ **Autorité naturelle** Le chevalier obtient un bonus égal à [1 + Mod. de CHA] en Initiative et en DEF. De plus, il bénéficie d'un bonus de +5 aux tests de CHA réalisés pour donner des ordres ou intimider.	☐ **Parade croisée (L)** Le personnage obtient un bonus en DEF = rang dans la voie, et ne peut effectuer qu'une seule attaque pendant ce tour. La main qui attaque est déterminée par le résultat du dé d'attaque : paire pour la main principale, impaire pour la main secondaire.
3	☐ **Exemplaire** Une fois par tour, le Chevalier permet à un allié qui combat le même adversaire que lui de relancer le d20 d'un test d'attaque, s'il s'agissait d'un d'échec.	☐ **Écuyer** Ecuyer (INIT 14, DEF 14, PV 13, ATT +3, DM 1d8+1). Loyal, s'occupe de monture, préparation campement, soins. Armes Chevalier: Crit. 19-20. Récup. : Chevalier, monture, [1 + Mod. CHA] alliés, 2d6 PV/nuit. Mort écuyer -> Remplacé niveau suivant.	☐ **Symétrie** Le personnage n'est plus obligé de manier une arme légère dans sa main secondaire. S'il le souhaite, il peut utiliser une arme aussi lourde que dans sa main principale (d8). S'il utilise deux armes légères, il gagne un bonus de +1 en attaque.
4	☐ **Ordre de bataille** Le chevalier donne des ordres tactiques pertinents au cœur de la bataille. Une fois par tour, il octroie une action supplémentaire gratuite à un allié en vue (une action de mouvement ou une action d'attaque, mais pas une action limitée).	☐ **Massacrer la piétaille** Le Chevalier inflige +1d6 DM aux ennemis assimilés à de la piétaille (4 créatures ou + aux stats semblables, même si leur nombre diminue par la suite). Les grandes créatures et les cavaliers ne sont pas considérés comme de la piétaille.	☐ **Double peine** Si les deux armes du personnage atteignent la cible lors d'un même tour, le personnage obtient un effet de combo qui ajoute +1d6 DM à l'une des deux attaques selon son choix.
5	☐ **Charge fantastique (L)** Le Chevalier et ses alliés peuvent se déplacer jusqu'à 20 mètres et réaliser une attaque avec un bonus de +3 et +1d6 aux DM. Cette capacité peut être utilisée une fois par combat à l'initiative du Chevalier.	☐ **Formation d'élite** Le chevalier possède les moyens et la culture nécessaire pour obtenir une formation dans n'importe quel domaine qui lui sied. Choisissez une capacité de rang 1 à 3 dans n'importe quel Profil issu de la famille des combattants ou des voyageurs.	☐ **Combat à deux armes parfait** Lorsqu'il utilise une action d'attaque (voir Combat), le personnage effectue une attaque de chaque main. Il utilise un d20 pour ses deux tests d'attaque.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

TRAITS PERSONNALISÉS

OBJECTIFS

LANGAGES

EQUIPEMENT & POSSESSIONS

ARMURES

bouclier +2/-1

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