

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage Rose

Joueur Rose

Profil Druide Niveau 1 Race Elfe, sylvain Sexe F Âge 90 Taille 1,7m Poids 59kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
☐ FOR FORCE	10	+0	+0	INITIATIVE	15	DV DES DE VIE
☐ DEX DEXTERITE	15	+2	+2	ATTACHE AU CONTACT	+0	d8
☐ CON CONSTITUTION	16	+3	+3	ATTACHE A DISTANCE	+2	PV POINTS DE VIE
☐ INT INTELLIGENCE	9	-1	-1	ATTACHE MAGIQUE	-1	M11.
☐ SAG SAGESSE	9	-1	-1			POINTS DE VIE RESTANTS
☐ CHA CHARISME	16	+3	+3			DM TEMPORAIRES
						☐ BLESSURE GRAVE
						RD
				DEFENSE		Total
				DEF DEFENSE	10 +	
					ARMURE	BOUCLIER
					+2	DIVERS
						12

CAPACITE RACIALE

Lumière des étoiles : pour un Elfe sylvain, l'obscurité de la nuit sous la lumière des étoiles n'est que de la pénombre, où seuls les petits détails lui échappent.

ARME

	ATTAQUE	DM	SPECIAL
Bâton	1d20 + 0 (+1)	1d6 (+0)	
Dague	1d20 + 0 (+1)	1d4 (+0)	
Dague (5m)	1d20 + 0 (+3)	1d4	

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie des animaux	Voie du fauve	Voie de la nature
1	☐ Langage des animaux Communique et influence les animaux amicalement. Bonus +2/rang aux tests d'influence animal. Communication primitive limitée à l'intelligence et au point de vue (prédateur, proie, etc.) de l'animal.	☒ Vitesse du félin Le Druide gagne +1 par rang dans la voie en Initiative et aux tests de course, d'escalade ou de saut.	☐ Maître de la survie Le Druide obtient un bonus de +2 par rang dans la voie à tous les tests basés sur la survie en milieu naturel (survie, vigilance, discrétion, etc.).
2	☐ Nuée d'insectes (L) * Test attq. magique (portée 20m) -> nuée d'insectes piquent, aveuglent et suivent cible [5+Mod.SAG] tours. -2 malus/ action, 1 DM/ tour. DM de zone détruisent la nuée.	☒ Panthère Le Druide apprivoise une panthère (ou un puma) qui lui obéit au doigt et à l'œil. Panthère : FOR +2, DEX +4*, CON +2, INT -3, SAG +2*, CHA -2, Init 18, DEF 16, PV [niveau x 4], Attaque au contact [niveau du druide], DM 1d6+2	☐ Marche sylvestre Non seulement le Druide ne subit aucune pénalité de déplacement en terrain difficile (neige, boue, broussailles, pente abrupte, etc.) mais en plus, il obtient un bonus de +2 en attaque et en DEF lors d'un combat dans ces conditions.
3	☐ Le guetteur Compagnon : Aigle. Lien télépathique + bonus +5 à perception. Aigle : DEF15, PV [partagés avec maître]. Attq. contact=[attq. magique druide], DM 1d4.	☐ Attaque bondissante (L) Attaque de charge : parcours 30m, +5 au test attaque et +1d6 DM contre cible. Déplacement minimal de 5m. Possible uniquement au 1er tour du combat.	☐ Résistant Le Druide obtient une réduction de DM égal à son [Rang x 2] contre toutes les sources de dégâts « naturels » : froid, chaleur, chutes, poisons... mais aussi aux DM provoqués par les animaux ou les insectes (même géants).
4	☐ Masque du prédateur (L) * Lorsqu'il est sous l'effet de ce sort, le Druide prend les traits d'un fauve ou d'un loup. Il gagne son Mod. de SAG en Initiative, en attaque et aux DM et peut voir dans la nuit (comme un elfe) pendant [5 + Mod. de SAG] tours.	☐ Grand félin Félin plus grand avec DM 2d6+5 au niveau 8. Attaque bondissante au niveau 12. Télépathie et guérison à distance (-1 PV par PV rendu). FOR +5, DEX +4*, CON +5, INT -3, SAG +2*, CHA -2, DEF 18, DM 1d6+5.	☐ Bâton de druide (L) Le Druide combat avec les deux extrémités de son bâton de bois nouveau. Lorsqu'il utilise cette capacité, il effectue deux attaques de contact infligeant [1d6 DM + Mod. de FOR ou de DEX] (au choix) par attaque.
5	☐ Forme animale (L) *	☐ Les sept vies du chat 7 fois max, 1/niveau. À 0 PV ou mort, peut ignorer cause. MJ et joueur décident raison plausible de survie. Réapparition immédiate ou + tard si besoin.	☐ Constitution héroïque Le personnage augmente son score de CON de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT			
Rose, une elfe sylvain, a trouvé son foyer au plus profond de la forêt d'Hautesylve. Vivant simplement, elle s'abrite dans les hauteurs des arbres, naviguant entre les branches avec une agilité gracieuse acquise au fil des années. Au fur et à mesure que les saisons passaient, Rose découvrit un lien profond avec les forces naturelles qui l'entouraient. Guidée par un instinct inné, elle embrassa la voie du druide, devenant la gardienne des secrets de la forêt. Ses pouvoirs tirent leur essence de la vie, des animaux et des plantes qui peuplent son domaine. La légende raconte que Rose a tissé un lien particulier avec une majestueuse panthère noire, son fidèle compagnon et protecteur. Ensemble, ils parcourent les sous-bois, préservant l'harmonie de la nature et intervenant lorsque celle-ci est menacée. Rose est souvent plongée dans la contemplation, assise sur une branche élevée, méditant sur les rythmes de la nature et les murmures du vent. Son esprit créatif se manifeste dans la construction de nouvelles cabanes dans les arbres, de véritables œuvres d'art vivantes, tissées avec des lianes et des feuilles. Bien que d'une nature extrêmement gentille, Rose peut se montrer intransigente lorsqu'il s'agit de protéger la nature. Ainsi, Rose, l'elfe sylvain druide, vagabonde à travers les forêts, portant sur ses épaules la responsabilité sacrée de préserver la pureté de la nature.	Sac d'aventurier : couverture, torche, brique [...]			
	Bourse :	0 pp	0 po	5 pa 10 pc
	PC POINTS DE CHANCE	PR POINTS DE RÉCUPÉRATION		PM POINTS DE MANA
	M6x.			M1x.
	ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + 1d8. ➔ 4 + NIVEAU] PV		ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE DE PRESTIGE
R	Voie du protecteur	Voie des végétaux	Voie de l'elfe sylvain
1	☐ Baies magiques (L) * Fait pousser sur un buisson ou un arbre [1d6 + Mod. de SAG] fruits qu'il peut cueillir. Chaque fruit offre l'équivalent d'un repas et rend [1d6 + niveau du druide] PV. Les effets de ces fruits ne fonctionnent qu'une fois par jour et par personnage.	☐ Peau d'écorce (L) * La peau du Druides prend la consistance de l'écorce. Il gagne +1 en DEF par rang dans la voie pendant [5 + Mod. de SAG] tours.	☐ Grâce elfique L'elfe gagne un bonus de +5 en Initiative et à tous les tests de DEX.
2	☐ Forêt vivante (L) * Forêt devient alliée Druides dans rayon d'1 km/rang (12 h). Ennemis divisent déplacement par 2, -5 Initiative/tests survie, orientation, perception, discrétion. Plus haut niveau l'emporte si 2 Druides.	☐ Prison végétale (L) * Immobilise les ennemis dans une zone de 10m (portée 20m) pendant [5+Mod.SAG] tours. Malus de -2 en attaque et en DEF. Test de FOR difficulté [10+Mod.SAG] pour se libérer chaque tour.	☐ Enfant de la forêt Le joueur choisit une capacité de rang 1 de n'importe quelle voie de Druides 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	☐ Régénération (L) * La cible touchée par le Druides guérit 3 PV par tour pendant [niveau du Druides + Mod. de SAG] tours. Ce sort ne peut pas affecter une créature plus d'une fois par jour.	☐ Animation d'un arbre (L) * Le Druides peut animer un arbre 1 fois/combat. Arbre animé : Init 7, DEF 13, PV [rang x 10], attaque contact = [niveau du druide], DM 1d6+3, Réduction de DM de 10 sauf tranchant/feu, Déplacement 10m/action.	☐ 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	☐ Forme d'arbre (L) * Se transforme en arbre (4m) pdt [5 + Mod. SAG] tours. Peut lancer sorts voies protecteur et végétaux. Arbre animé : Init 7, DEF 13, PV [rang x 10], attq. = [niv. druide], DM 1d6+3, Dépl. 10m. Réduc. DM de 10 sauf armes tranchantes et feu.	☐ Gland de pouvoir (L) * Lance un gland sur une cible à 10 m -> Attq. Magique. Succès: transforme en statue de bois pour [2d6+Mod. SAG] tours. DEF=10, réduction des DM de 10, incapable d'agir et de ressentir. Fin si -10 PV.	☐ 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	☐ 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.	☐ Porte végétale (L) * Une fois par jour, le Druides peut pénétrer dans le tronc d'un gros arbre et sortir de celui d'un autre arbre appartenant à la même forêt et situé à une distance maximum de [Mod. de SAG] x 10 km.	☐ Supériorité elfique L'elfe augmente ses valeurs de DEX et SAG de +2.

TRAITS PERSONNALISÉS

--

--

--

LANGAGES

COMPAGNONS

COMPAGNONS

Nom Tichu

Type Panthère

FOR FORCE	+2	INIT INITIATIVE	23	PV POINTS DE VIE	15
DEX DEXTERITÉ	+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				

Nom _____

Type _____

FOR FORCE		INIT INITIATIVE		PV POINTS DE VIE	
DEX DEXTERITÉ		DEF DÉFENSE			
CON CONSTITUTION		ATT 1 ATTAQUE 1			
INT INTELLIGENCE		ATT 2 ATTAQUE 2			
SAG SAGESSE					
CHA CHARISME					

OBJECTIFS



EQUIPEMENT & POSSESSIONS

ARMURES

Armure de cuir +2/+0

ARMES SUPPLEMENTAIRES

ARMES SUPPLEMENTAIRES

Arc court (30m) +0 DM 1d6

EQUIPEMENTS

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.