

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage tron dechene Joueur tron dechene

Profil Druide Niveau 5 Race Elfe, sylvain Sexe F Âge 200 Taille 1,4m Poids 35kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE	7	-2	-2
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ	20	+5	+5
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION	14	+2	+2
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE	18	+4	+4
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE	7	-2	-2
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME	16	+3	+3

COMBAT	Total	
INITIATIVE	20	+0
ATTAQUE AU CONTACT	F-2R	N5V
ATTAQUE A DISTANCE	D+5X	N5V
ATTAQUE MAGIQUE	-2	N5V

VITALITE	Total	
DV DES DE VIE	d8	PV POINTS DE VIE
		M38X.
POINTS DE VIE RESTANTS		DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE		
RD		

DEFENSE	Total				
DEF DÉFENSE	10 +	AR+2	BOU+1	DEX+5	DI+1
19					

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
rapie	1d20 + 0 (+3)	1d6 (-2)	saignement
arbalette (20m)	1d20 + 0 (+10)	1d8	
	1d20 +		

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie des animaux	Voie du fauve	Voie de la nature
1	<input checked="" type="checkbox"/> 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.	<input checked="" type="checkbox"/> Vitesse du félin Le Druide gagne +1 par rang dans la voie en Initiative et aux tests de course, d'escalade ou de saut.	<input type="checkbox"/> 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	<input checked="" type="checkbox"/> 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.	<input checked="" type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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	<input checked="" type="checkbox"/> Le guetteur Compagnon : Aigle. Lien télépathique + bonus +5 à perception. Aigle : DEF15, PV [partagés avec maître]. Attq. contact=[attq. magique druide], DM 1d4.	<input checked="" type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input checked="" type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Forme animale (L) *	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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			
	Sac d'aventurier : couverture, torche, briqu [...]			
Bourse : 0 pp 0 po 5 pa 10 pc				
PC POINTS DE CHANCE	PR POINTS DE RUCUPÉRATION		PM POINTS DE MANA	Epuisement MAGIQUE
M6x.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		M8x.	
ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + 1d8. +7 + NIVEAU] PV		ACTUELS	

CAPACITES

VOIE 4		VOIE 5		VOIE DE PRESTIGE	
R	Voie du protecteur	Voie des végétaux			
1	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Peau d'écorce (L) * La peau du Druide prend la consistance de l'écorce. Il gagne +1 en DEF par rang dans la voie pendant [5 + Mod. de SAG] tours.			
2	<input type="checkbox"/> Forêt vivante (L) * Forêt devient alliée Druide 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.	<input type="checkbox"/> 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.			
3	<input type="checkbox"/> Régénération (L) * La cible touchée par le Druide guérit 3 PV par tour pendant [niveau du Druide + Mod. de SAG] tours. Ce sort ne peut pas affecter une créature plus d'une fois par jour.	<input type="checkbox"/> Animation d'un arbre (L) * Le Druide 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.			
4	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.			
5	<input 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.	<input type="checkbox"/> Porte végétale (L) * Une fois par jour, le Druide 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.			

TRAITS PERSONNALISÉS

--

--

--

LANGAGES

--

--

--

--

--

--

--

--

--

COMPAGNONS

Nom norin

Type norin

FOR FORCE	+1	INIT INITIATIVE	14	PV POINTS DE VIE	20
DEX DEXTÉRITÉ	+4	DEF DÉFENSE	17		
CON CONSTITUTION	+2	ATT 1 ATTAQUE 1	Épée longue +4 DM 1d8+3		
INT INTELLIGENCE	+2	ATT 2 ATTAQUE 2	Arc (30m) +1 DM 1d6		
SAG SAGESSE	+0				
CHA CHARISME	+2				

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					

OBJECTIFS

--

EQUIPEMENT & POSSESSIONS

ARMURES

armure du coeur de chene +2/+0, bouclier du coeur de chene +1/+0,

casque du coeur de chene +1/+0

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.