Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Maryne — **Joueur** Maryne

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Louve-Garou	5	Humain	F	28	1,75m	68kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
FOR Force	18	+4	+4
■ DEX Dextérité	18	+4	+4
CON Constitution	13	+1	+1
INT Intelligence	9	-1	-1
SAG Sagesse	8	-1	-1
CHA Charisme	14	+2	+2

COMBAT	Valeur		Total
INITIATIVE	18	+2	20
Attaque AU CONTACT	+4	5	+9
Attaque A DISTANCE	+4	5	+9
Attaque MAGIQUE	+2	5	+7

VITALITE

DV Dés de Vie: d10 — PV Points de Vie: 39 (MAX.)

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX	Divers	Total
		+2		+4	+5	21

CAPACITE RACIALE

Hybride constamment, ne peut pas se transformer tant que la malédiction n'est pas contrôlé.

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
Poings Griffes	1d20 + 0(+9)	1d6+4(+4)	
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1	Voie 2	Voie 3
	Voie de la maîtrise	**Voie du pourfendeur**	
1	■ **Esquive du singe** Pour chaque Rang dans cette Voie, le Moine gagne +1 en DEF et à tous ses tests de DEX pour effectuer des acrobaties.	■ **Réflexes félins** Le Barbare obtient un bonus de +1 par Rang dans cette voie à son score d'Initiative et à tous les tests de DEX destinés à esquiver (Boule de feu, souffle, pièges, etc.).	
2	■ **Morsure du serpent** Le Moine obtient des DM critiques (multipliés par 2) sur un résultat de 19 à 20 au d20 du test d'attaque à mains nues ou avec une arme de contact, et sur des résultats de 18 à 20 avec une rapière ou une Vivelame.	■ **Charge (L)** Le Barbare se déplace en ligne droite d'au moins 5 mètres (20 mètres au maximum) et effectue une attaque au contact avec un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM.	
3	■ **Griffes du tigre** DM des attaques à mains nues du Moine : dés sans limite. Relance si obtient le score maximum et ajoute résultat au DM. Seuls les dés des DM à mains nues sont relancés, pas ceux en bonus.		
4	■ **Fureur du dragon (L)** Une fois par combat, le Moine peut effectuer une attaque tournoyante qui inflige automatiquement [2d6+ Mod. de FOR] de DM à tous les adversaires au contact et oblige ceux-ci à réussir un test de FOR difficulté 10 pour ne pas tomber au sol.		
5	■ **Moment de perfection** Une fois par combat, le Moine peut choisir de réussir toutes ses attaques automatiquement et d'esquiver toutes celles qui le prennent pour cible pendant un tour. Tout semble aller au ralenti autour de lui...		

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description

Maryne a été capturé par ..... de la Peste Brune car elle était mercenaire pour de mauvaises personnes, en quête de survie et d'argent, elle n'a pas cherché à connaitre ses cibles. Ayant assassiné des prisonniers dont des hybrides tentant de se soigner et n'ayant fait de mal à personne, ... l'a maudite à son tour afin de lui faire la leçon et le remettre dans le droit chemin.

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. 5		Max. 45	
Actuels	[1 dé de vie + 1d10 + 6 + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
R			
1			
2			
3			
4			
5			

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

TRAITS PERSONNALISÉS

OBJECTIFS

LANGAGES

EQUIPEMENT & POSSESSIONS

ARMURES

Armure en cuir sur mesures +2/+0

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