Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Astryar de Voncrontys **Joueur** Quinten

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Prêtre arcanique	6	Humain	M	23	1,73m	50kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
FOR Force	11	+0	+0
DEX Dextérité	15	+2	+2
CON Constitution	13	+1	+1
INT Intelligence	19	+4	+4
SAG Sagesse	11	+0	+0
CHA Charisme	13	+1	+1

COMBAT	Valeur		Total
INITIATIVE	15	+0	15
Attaque AU CONTACT	+0	6	+6
Attaque A DISTANCE	+2	6	+8
Attaque MAGIQUE	+4	6	+10

VITALITE

DV Dés de Vie: d6 — PV Points de Vie: 32 — MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX	Divers	Total
		+10		+2		22

CAPACITE RACIALE

Instinct de survie : lorsqu'une attaque devrait amener le personnage à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1).

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
Katana sacré	1d20 + 0(+6)	1D10(+0)	
Dague	1d20 + 0(+6)	1D4(+0)	
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 : Voie de la magie des arcanes	Voie 2 : Voie de la foi	Voie 3 : Voie de la spiritualité
1	■ **Agrandissement (L) *** Le Magicien ou une cible volontaire (au contact) voit sa taille augmenter de 50% pendant [5 + Mod. d'INT] tours. Il gagne +2 aux DM au contact et aux tests de FOR. Pataud, il subit un malus de -2 aux tests de DEX.	■ **Parole divine** Pour chaque rang dans cette Voie, le Prêtre obtient un bonus de +2 aux tests de CHA visant à convaincre ou convertir son auditoire.	☐ **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).
2	■ **Forme gazeuse (L) *** Transformez le Magicien en gaz pour se déplacer à 10m/tour au ras du sol, en évitant les DM physiques (à l'exception des sorts de zone) et la capacité d'introduire par les plus petits interstices. La durée du sort est de [1d4 + Mod. d'INT] tours.	■ **Arme d'argent (L) *** Ce miracle crée pour la durée du combat une arme d'argent et de lumière que seul le Prêtre peut utiliser. Cette arme inflige [1d6 + Mod. de SAG] de DM. Contre les démons et les mort-vivants, elle offre un bonus de +2 en attaque et ajoute +1d6 aux DM.	☐ **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.
3	■ **Hâte (L) *** Accélérez le métabolisme du Magicien pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours. Il peut effectuer une action supplémentaire par tour : une attaque normale ou une action de mouvement. Mais il ne peut toujours effectuer qu'une seule action limitée par tour.	■ **Ailes célestes (L) *** Des ailes divines poussent dans le dos du Prêtre, qui peut voler à une vitesse équivalente à deux fois son déplacement normal pendant [5 + Mod. de SAG] tours. Rester en vol stationnaire avec les ailes céleste est une action de mouvement.	☐ **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.).
4	■ **Téléportation (L) *** Le Magicien disparaît et réapparaît à un autre endroit situé à moins de [INT x 10] mètres. Le lieu d'arrivée doit être soit en ligne de vue, soit parfaitement connu par le Magicien.	☐ **Foudres divines (L) *** La foudre frappe toutes les créatures désignées dans un rayon de 10 mètres autour du Prêtre et leur inflige [1d6 + Mod. de SAG] de DM. Le Prêtre compare son test d'attaque magique à la DEF de chaque cible.	☐ **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]
5	■ **Désintégration (L) *** Rayon mortel 20m. Test magique pour toucher [5d6+Mod.INT] DM à une créature. -5 de malus si objet porté. Objets normaux réduits en poussière. Objets magiques résistent. Pas d'objets > 50kg. Peut désintégrer porte/pierre.	☐ **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.	☐ **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.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description

Un jeune Aasimar qui a été recueilli par le comte de Voncrontys, féru de connaissances et voulant explorer le monde il intègre l'Église de la connaissance ou il est un jeune prêtre arcanique prometteur

Equipement

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

Bourse : 0 pp 10 po 50 pa 10 pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max. 4		Max. 62	
Actuels	[1 dé de vie + 1d6 + 7 + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4 — Voie de la magie universelle	Voie 5 — Voie de l'Aasimar	Voie de prestige — Voie de l'archange
1	☐ **Lumière (L) *** Le Magicien choisi un objet -> émet lumière sans chaleur, rayon 20 mètres. Durée : 10 min ou décision du Magicien. Annule sort Ténèbres si nécromancien niveau inférieur.		
2	☐ **Détection de la magie (L) *** Le Magicien détecte et analyse les objets magiques dans les 15m (ou dans la pièce) avec ce sort. L'analyse coûte 2h et 100 pa de poudre d'argent.		
3	☐ **Invisibilité (L) *** Le Magicien se rend invisible pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque. Si le Magicien attaque ou utilise une capacité limitée, il redevient visible.		
4	☐ **Vol (L) *** Le Magicien peut voler pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Sa vitesse de déplacement est la même qu'au sol.		
5	☐ **Intelligence héroïque** Le personnage augmente sa valeur d'INT de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test d'INT lui est demandé et conserver le meilleur résultat.		

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

TRAITS PERSONNALISÉS

OBJECTIFS

LANGAGES

EQUIPEMENT & POSSESSIONS

ARMURES

Cape de mage +10/+0

ARMES SUPPLEMENTAIRES

EQUIPEMENTS

COMPAGNONS

Nom Dystri

Type Dystri

FOR Force	+0	INIT Initiative	19	PV Points de Vie	42
DEX Dextérité	+4	DEF Défense	19		
CON Constitution	+0	ATT 1 Attaque 1			
INT Intelligence	+0	ATT 2 Attaque 2			
SAG Sagesse	+2				
CHA Charisme	+0				

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