Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Kahoot **Joueur** Divi

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Guerrier	3	Demi-orque	F	48	2,01m	104kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
■ FOR Force	15	+2	+2
☐ DEX Dextérité	11	+0	+0
☐ CON Constitution	12	+1	+1
☐ INT Intelligence	9	-1	-1
■ SAG Sagesse	13	+1	+1
■ CHA Charisme	12	+1	+1

COMBAT	Valeur		Total
INITIATIVE	11	+0	11
Attaque AU CONTACT	+2	3	+5
Attaque A DISTANCE	+0	3	+3
Attaque MAGIQUE	-1	3	+2

VITALITE

DV Dés de Vie: d10 — PV Points de Vie: 25 — MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX	Divers	Total
				+0		10

CAPACITE RACIALE

Vision dans le noir : dans le noir total, le Demi-orque voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m.

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1	Voie 2	Voie 3
	Voie du bouclier	**Voie du combat**	**Voie du maître d'armes**
1	☐ **Protéger un allié** Le Guerrier accorde le Mod. de DEF de son bouclier à un compagnon de son choix qui se trouve juste à côté de lui (il conserve ce bonus pour lui-même aussi). Il peut changer de compagnon à chaque tour durant sa phase d'Initiative. Action gratuite.	☐ **Vivacité** Le Guerrier gagne +3 en Initiative.	☐ **Arme de prédilection** Le Guerrier choisit une arme de prédilection (par exemple épée longue ou hache à 1 main, arc court, etc.), et gagne +1 en attaque lorsqu'il l'utilise.
2	☐ **Absorber un coup (L)** Action d'attaque ou de déplacement. Test d'attaque au contact vs test réussi de l'adversaire. Bloque l'attaque adverse si réussite avec le bouclier.	☐ **Désarmer (L)** Désarme un adversaire avec un test d'att. opposé. Si son score est plus élevé, l'arme tombe (action pour la ramasser). Avec 10 pts de plus, l'adversaire ne peut pas la récupérer. Ne fonctionne pas sur armes naturelles. Malus de -5 contre armes à 2 mains.	☐ **Science du critique** Le Guerrier inflige des critiques sur 19-20 (18-20 lorsqu'il emploie une rapière ou une Vivelame).
3	☐ **Absorber un sort (L)** Action d'attaque ou de déplacement. Test d'attaque magique (Mod. SAG) vs test d'attaque magique de l'adversaire. Absorbe le sort si réussite avec le bouclier. Pas d'effet sur le Guerrier.	☐ **Double attaque (L)** Le Guerrier peut tenter deux attaques au contact durant ce tour avec un malus de -2.	☐ **Spécialisation** Lorsque le Guerrier emploie son arme de prédilection, il gagne un bonus de +2 aux DM.
4	☐ **Armure lourde** Le Guerrier peut porter une Armure de Plaque. Celle-ci lui confère une DEF de +7 et le protège des attaques critiques (vous subissez des DM normaux au lieu des DM doublés).	☐ **Attaque circulaire (L)** Le Guerrier peut tenter une attaque au contact contre chaque adversaire engagé au contact avec lui.	☐ **Attaque parfaite (L)** Lancez deux d20 en attaque au contact et gardez le meilleur résultat, ajoutez +1d6 aux DM.
5	☐ **Renvoi de sort (L)** Le Guerrier peut renvoyer un sort absorbé avec "Absorber un sort". Le sort est retourné au tour suivant contre le lanceur, qui subit ses propres effets.	☐ **Attaque puissante** Utilisation de 1d12 en attaque, ajout de +2d6 aux DM en cas de réussite. Combinable avec Double attaque, Attaque circulaire, Attaque parfaite, etc.	☐ **Riposte** En plus de ses actions normales, une fois par tour, lorsqu'un adversaire rate une attaque de contact contre le Guerrier, le joueur obtient une attaque supplémentaire contre cet adversaire.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description

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. 4		Max. 5	
Actuels	[1 dé de vie + 1d10 + CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4 : Voie de la résistance	Voie 5 : Voie du soldat	Voie de prestige
1	☐ **Robustesse** En prenant cette capacité, le Guerrier gagne 3 PV supplémentaires au Rang 1, puis 3 PV de plus au Rang 3 de cette Voie et enfin 3 PV au Rang 5.	☐ **Posture de combat** Au début de votre tour, choisissez d'appliquer jusqu'à -1 par rang en attaque, en DEF ou aux DM et obtenez l'équivalent en bonus au choix en attaque, en DEF ou aux DM jusqu'à votre prochain tour.	
2	☐ **Armure naturelle** Le Guerrier a endurci son corps. Il bénéficie d'un bonus de +2 à la DEF. Ce bonus passe à +4 lorsqu'il atteint le rang 4 de la voie.	☐ **Combat en phalange** Lorsque vous combattez la même créature qu'un allié, vous gagnez +1 en attaque et en DEF par allié au contact avec vous et avec la créature.	
3	☐ **Second souffle (L)** Une fois par combat, le Guerrier peut décider de ne pas attaquer lors du tour de combat pour reprendre son souffle. Il récupère alors [1d10 + niveau + Mod. de CON] PV.	☐ **Prouesse** 1x/tour, le Guerrier peut sacrifier 1d4 PV pour obtenir +5 sur un test de FOR ou DEX. Cette capacité peut être annoncée après avoir pris connaissance du résultat du test de Caractéristique.	
4	☐ **Dur à cuire** Le Guerrier reçoit un bonus de +5 à tous ses tests de CON. De plus, lorsqu'il tombe à 0 PV, il peut continuer à agir pendant un ultime tour avant de tomber inconscient.	☐ **Dernier rempart (L)** Le Guerrier effectue uniquement une attaque au contact durant ce tour. En contrepartie, il bénéficie d'une attaque supplémentaire contre tout ennemi qui se déplace à son contact. Un adversaire blessé par cette attaque voit son déplacement stoppé.	
5	☐ **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.	☐ **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.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

TRAITS PERSONNALISÉS

OBJECTIFS

LANGAGES

EQUIPEMENT & POSSESSIONS

ARMURES

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