Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Roxane **Joueur** pretiré1

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Moine	1	Demi-elfe	F	20	1,62m	51kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
FOR Force	13	+1	+1
DEX Dextérité	15	+2	+2
CON Constitution	14	+2	+2
INT Intelligence	8	-1	-1
SAG Sagesse	16	+3	+3
CHA Charisme	11	+0	+0

COMBAT	Valeur		Total
INITIATIVE	15	+0	15
Attaque AU CONTACT	+1	1	+2
Attaque A DISTANCE	+2	1	+3
Attaque MAGIQUE	+3	1	+4

VITALITE

DV Dés de Vie: d8 — PV Points de Vie: 10

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX	Divers	Total
				+2	+5	17

CAPACITE RACIALE

Sang mêlé : le Demi-elfe choisit l'une des deux Capacités suivantes.
Instinct de survie (humain) : Lorsqu'une attaque devrait amener le personnage à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1).
Lumière des étoiles (Elfe) : Pour un Haut-elfe, l'obscurité de la nuit sous la lumière [...]

ARME

Arme	Attaque	DM	Special
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 : Voie de l'énergie vitale	Voie 2 : Voie de la maîtrise	Voie 3 : Voie de la méditation
1	☐ **Mains d'énergie (L)** Mains intangibles : attaque simple (+2/+5 contre armure), attaques mains nues magiques.	☐ **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.	■ **Pacifisme** Tant que le Moine n'a réalisé aucune action offensive dans un combat, il bénéficie d'un bonus en DEF de +5.
2	☐ **Pression mortelle (L)** En combat à mains nues, le moine peut choisir de ne pas infliger immédiatement ses DM. À tout moment dans l'heure qui suit, il peut annoncer une « Pression Mortelle ». Un test d'attaque contre la cible inflige instantanément tous les DM infligés. +1d6.	☐ **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.	☐ **Transe de guérison** Une fois après chaque combat, le Moine peut méditer pendant 10 minutes et récupérer ainsi [niveau + Mod de SAG] PV.
3	☐ **Invulnérable** Le Moine ne reçoit que la moitié des DM de toutes les sources «élémentaires» : feu, froid, foudre, acide... Il ne subit aucun DM des poisons ou des maladies.	☐ **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.	☐ **Maîtrise du ki** Le Moine utilise son intuition et son empathie avec le monde pour augmenter son efficacité en combat. Il ajoute son Mod. de SAG à son Initiative et sa DEF.
4	☐ **Projection du ki (L)** Le Moine projette une vague de force avec son corps et son esprit à une distance maximum de 20 mètres. Un test d'attaque magique réussi (Mod. de SAG) lui permet d'infliger [2d6 + Mod. de SAG] de DM.	☐ **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.	☐ **Projection mentale (L)** Le Moine projette son esprit sous forme d'ectoplasme blanc qui peut voler à 10 m/tour, traverser les murs et dure [valeur de SAG] tours. Le Moine ne peut pas interagir avec les êtres vivants mais peut ressentir les DM infligés à son corps physique.
5	☐ **Ascétisme** Peut survivre pendant 5+[Mod.SAG] jours sans nourriture, eau ou sommeil, sans pénalité. 2d20 lancés pour les tests CON, conserver meilleur résultat.	☐ **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...	☐ **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.

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. **3**		Max. **5**	
Actuels	[1 dé de vie + **1d8** + **3** + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4 Voie du poing	Voie 5 Voie du vent	Voie de prestige Voie de l'humain
1	■ **Poings de fer** A mains nues, le moine peut utiliser son score d'attaque à distance au lieu de celui d'attaque au contact. Au rang 1 de cette voie, il inflige [1d6 + Mod. de FOR] de DM létaux. Ces DM passent à 1d8 au Rang 3 et à 1d10 au rang 5.	☐ **Pas du vent** Le Moine peut se déplacer avant et après avoir attaqué (mais il couvre toujours une distance normale). De plus, il gagne +1 par rang dans la Voie en Initiative.	☐ **Adaptable** Après échec test Carac., bonus de +5 si retentative action au tour suivant. Action doit permettre plusieurs essais, pas de temps/essais supplémentaires.
2	☐ **Parade de projectiles** Le Moine peut dévier un projectile (flèche, javelot,...) une fois par tour de combat (sauf si le test d'attaque est un critique ou si l'attaque vient d'une arme à poudre)...	☐ **Course du vent** Le Moine se déplace à une vitesse surhumaine. Il couvre une distance de 40 mètres par action de mouvement (la distance normale est de 20 mètres) et se relever est pour lui une action gratuite.	☐ **Loup parmi les loups** Le personnage gagne +1 aux DM lorsqu'il combat un adversaire humanoïde. Ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.
3	☐ **Peau de fer** Le Moine gagne un bonus de +2 en DEF.	☐ **Course des airs** Défi des lois de la pesanteur, déplacement sur surfaces ne supportant pas son poids. Eau, neige, feuillage des arbres, mur vertical. Début/fin du déplacement sur surface normale.	☐ **Versatile** Le personnage obtient une capacité de rang 1 de n'importe quel Profil au choix du joueur ou une capacité de rang 2 d'un profil de la même famille que le sien.
4	☐ **Déluge de coups (L)** A son tour, le Moine peut effectuer 2 attaques à mains nues sur des cibles de son choix ou 2 attaques avec une arme. Alternativement, il peut choisir de faire 3 attaques en utilisant un d12 en attaque pour chacune d'elle (au lieu d'un d20).	☐ **Lévitation (L)** En se concentrant, le Moine peut « léviter » à une vitesse de 10 m par tour.	☐ **Increvable** Une fois par tour, lorsqu'une attaque fait tomber le personnage à 0 PV, ce dernier peut effectuer un test d'attaque (du même type) opposé à celui de l'adversaire. En cas de réussite, le personnage esquive ou résiste à cette attaque et ne subit aucun DM.
5	☐ **Puissance du ki** Le Moine peut choisir d'utiliser 1d12 en attaque au lieu du d20 habituel (et il ajoute normalement son score d'attaque). Si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM. Peut être utilisée avec Déluge de coups ou Projection du ki.	☐ **Passe-muraille (L)** Le Moine peut traverser un mur d'une épaisseur maximale de [Mod. de SAG] mètres en rendant son corps intangible. Il est invulnérable tant qu'il est dans le mur, mais il ne peut y rester que brièvement avant de devoir ressortir.	☐ **Polyvalence** Le personnage augmente de 2 points la valeur de sa Caractéristique la plus faible, ainsi que la valeur d'une autre Caractéristique au choix.

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