Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage god **Joueur** killian

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Nécromancien	25	Elfe, haut	M	92	1,8m	46kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
FOR Force	14	+2	+2
DEX Dextérité	15	+2	+2
CON Constitution	18	+4	+4
INT Intelligence	15	+2	+2
SAG Sagesse	19	+4	+4
CHA Charisme	22	+5	+5

COMBAT				Total
INITIATIVE	Valeur DEX	+0		15
Attaque AU CONTACT	FOR	+2	MV 25	+27
Attaque A DISTANCE	DEX	+2	MV 25	+27
Attaque MAGIQUE	+2		MV 25	+27

VITALITE

DV Dés de Vie	d4	PV Points de Vie	176

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX +2	Divers	Total
						12

CAPACITE RACIALE

Lumière des étoiles : pour un Haut-elfe, 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
deadwhite	1d20 + 25(+27)	4d10+6(+2)	
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1	Voie 2	Voie 3
	Voie du démon	**Voie de la mort**	**Voie de l'outre-tombe**
1	■ **Malédiction (L) *** Test d'attaque magique < 20 m. Succès = cible tests avec deux d20, garde le plus faible, fin si 3 échecs. Si cible a capacité gardant le meilleur deux d20 = un d20 seulement.	■ **Siphon des âmes *** Chaque fois qu'une créature meurt à moins de 20 m du Nécromancien, il récupère 1d6 PV.	☐ **Peur (L) *** Test d'attaque magique > cible test FOR ou SAG (difficulté [10 + Mod. d'INT]). Cible fuit pendant [1d4 + rang] tours si échec. Limité à une utilisation par combat. Portée 20 m.
2	■ **Aspect de la succube (L) *** Beauté fascinante [5+Mod.INT] tours. +5 aux tests CHA & attaque contact [1d4+Mod.CHA] DM = PV (max PV). Test attaque magique requis.	■ **Masque mortuaire (L) *** Prend l'apparence de la mort pendant [5 + Mod. d'INT] tours. Il est immunisé aux attaques affectant les vivants et la plupart des pouvoirs des morts-vivants, et subit -2 DM physiques et la moitié des DM de froid.	■ **Animation des morts (L) *** Nécromancien : anime cadavre humanoïde de taille moyenne mort depuis <1h. Zombi: Init 8, DEF 10, PV 12, Att +3, DM 1d6+1, déplacement 50%. Ordres: Attaquer, Suivre, Garder, Pas bouger. Contrôle 1 par rang. Dure 1min/rang. Zombi détruit tombe en poussière.
3	■ **Pacte sanglant *** Par une action gratuite, le Nécromancien sacrifie 1d4 PV et gagne immédiatement +3 sur un jet de d20 de son choix ou en DEF contre une attaque. À partir du Rang 5 dans la voie, il peut sacrifier 2d4 PV pour faire passer ce bonus à +5.	■ **Baiser du vampire (L) *** Ce sort nécessite la réussite d'un test d'attaque magique (portée 50 m). La cible subit [1d8+Mod. d'INT] DM et le Nécromancien récupère autant de PV (sans dépasser son score max de PV).	■ **Putréfaction (L) *** Test attaque magique réussi (portée: 10 m), inflige [1d6+Mod.INT] DM et malus de -2 à tous les tests de la victime pour le reste du combat. La victime peut réussir un test de CON difficulté [12+Mod.INT] pour éviter le malus.
4	■ **Aspect du démon (L) *** Aspect démoniaque [5+Mod.INT] tours. +2 att/contact, DEF, & tests physiques (FOR, DEX, CON). 2 attaques griffes 1d6+4 DM en action limitée (1 attaque/action). Non cumulable avec Aspect de la succube.	■ **Briser les cœurs (L) *** Le Nécromancien fait mine de broyer le cœur de sa victime. Il doit réussir une attaque magique (portée 20 m) et inflige [5d6 + Mod. d'INT] DM. La victime divise les DM par deux si elle réussit un test de CON difficulté [10 + Mod. d'INT].	■ **Ensevelissement (L) *** Test attq. magique réussi (portée 20 m) pour enterrer cible moyenne. 2d6 DM/tour, ne peut agir ni être attaqué. Test de FOR ou DEX difficulté [13+Mod. INT] pour sortir de terre, +2/bonus pour chaque personne qui creuse. Si PV = 0, décès au tour suivant.
5	■ **Invocation d'un démon (L) *** Invoque mini Balor contre 1d6 PV -> [5+Mod.INT] tours. Vole, DM non magiques /2, subit DM normaux magiques. Niv. 10: 2 attaques/tour. Démon: FOR+5*, DEX+2, CON+4*, INT+2, SAG+2, CHA+0, Init16, DEF17, PV [niveau x 5], attq.=[niveau], DM 1d8+5.	■ **Mot de mort (L) *** Le Nécromancien doit réussir un test d'attaque magique contre le score max de PV de sa cible (portée 10 m). La victime doit réussir un test de CON difficulté [10 + Mod. d'INT] ou tomber à 0 PV.	■ **Armée des morts (L) *** 1 fois/jour invoque des squelettes pour attaquer ses ennemis pendant [niveau du nécromancien] tours. Les ennemis dans un rayon de 20m subissent 3d6 DM/tour. Tous les personnages dans une zone de 20m vitesse de déplacement/2.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description

Equipement

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

Bourse : 0 pp 1000000 po 5 pa 10 pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max. 8		Max. 52	
Actuels	[1 dé de vie + 1d4 + 29 + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
	Voie du sang	**Voie de la sombre magie**	**Voie du haut-elfe**
1	☐ **Saignements (L) *** Le Nécromancien doit réussir un test d'attaque magique (portée 10 m). Du sang s'écoule de la bouche, du nez, des oreilles et même des yeux de la victime, qui subit 1d6 DM par tour pendant [rang] tours.	☐ **Ténèbres (L) *** Le Nécromancien invoque une zone fixe de ténèbres magiques, de 10 m de diamètre, pour une durée de [5 + Mod. d'INT] tours. Même les créatures capables de voir dans le noir sont aveuglées dans cette zone.	■ **Grâce elfique** L'elfe gagne +5 à tous les tests de CHA et de déplacement silencieux.
2	☐ **Sang mordant (L) *** Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le sang du Nécromancien se transforme en un acide qui gicle lorsqu'il subit une blessure. Chaque fois qu'un ennemi au contact le blesse, ce dernier subit 1d6 DM d'acide.	☐ **Pattes d'araignée (L) *** Le Nécromancien peut se déplacer de 10 m par action de mouvement sur les murs et les plafonds pendant [5 + Mod. d'INT] tours. S'il reste immobile, il peut lancer des sorts.	■ **Talent pour la magie** Le joueur choisit une capacité de rang 1 de n'importe quelle voie de Magicien ou d'Ensorceleur. Il peut utiliser cette capacité en armure sans pénalité. Au rang 4 de la voie, il pourra choisir un sort supplémentaire de rang 2.
3	■ **Exsangue *** Lorsque le nécromant tombe à 0 PV, il peut continuer à agir mais avec un malus de -2 à tous ses tests. Une nouvelle attaque réussie infligeant au moins 1 point de DM finira par l'achever !	■ **Strangulation (L) *** Sort d'étouffement avec test d'attaque magique (portée 20 m). [1d6 + Mod. INT] DM/tour pendant [rang] tours tant qu'il reste concentré (action limitée). Malus de -1 à -[rang] à tous les tests. Sort prend fin si la victime sort du champ de vision du Nécromancien.	■ **Force d'âme** L'elfe est immunisé à la peur et au sommeil magique. Il obtient un bonus de +5 en DEF contre les attaques magiques et à tous les tests de SAG destinés à résister à la magie.
4	■ **Hémorragie (L) *** Si le Nécromancien réussit un test d'attaque magique (portée 10 m), la victime saigne à la moindre blessure. Tous les DM des armes blanches infligées à la cible augmentent de 1d6 pendant [5 + Mod. d'INT] tours.	■ **Ombre mortelle (L) *** L'ombre de la cible du Nécromancien attaque son propriétaire pendant [3 + Mod. d'INT] tours (portée 20 m). L'ombre poursuit sa cible partout où elle se réfugie. Ombre : 1 attaque par tour, att = att de la cible, DM = DM de la cible divisés par 2.	■ **Immortel** L'elfe n'a besoin que de la moitié du repos, de la nourriture ou de la boisson d'un humain normal pour être en pleine forme. Il est immunisé aux effets des poisons et des maladies.
5	■ **Lien de sang (L) *** Test réussi d'attaque magique (portée 20m) = lien avec victime. Pour [5 + Mod. d'INT] tours, la moitié des DM reçus par le Nécromancien sont aussi subis par la cible. Le Nécromancien peut lancer des sorts sur la cible sans la voir.	■ **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.	■ **Supériorité elfique** L'elfe augmente ses valeurs d'INT et de SAG de +2.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

TRAITS PERSONNALISÉS

LANGAGES

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					

OBJECTIFS

EQUIPEMENT & POSSESSIONS

ARMURES

invincible +14/-1

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 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