Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Edward — **Joueur** Iwa

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Forgesort	1	Gnome	M	42	1,18m	37kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
■ FOR Force	12	+1	+1
☐ DEX Dextérité	12	+1	-1
☐ CON Constitution	15	+2	+2
■ INT Intelligence	18	+4	+4
☐ SAG Sagesse	10	+0	+0
☐ CHA Charisme	12	+1	+1

COMBAT	Valeur		Total
INITIATIVE	12	+0	12
Attaque AU CONTACT	+1	1	+2
Attaque A DISTANCE	+1	1	+2
Attaque MAGIQUE	+4	1	+5

VITALITE

DV Dés de Vie: d6 — PV Points de Vie: MAX. 6

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +					Total
		Armure +2	Bouclier	DEX +1	Divers	13

CAPACITE RACIALE

Don étrange : le gnome possède un talent inné pour les sciences, qu'elles soient occultes ou plus ordinaires.
Le joueur choisit une des deux options suivantes :
Soit son personnage gagne un bonus de +5 sur tous les tests d'INT ;
Soit il choisit une capacité de rang 1 d'Ensorceleur. Il peut [...]

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
Marteau	1d20 + 0(+2)	1d6(+1)	
Dague (10m)	1d20 + 0(+2)	1d4	
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1	Voie 2	Voie 3
	Voie des artefacts	**Voie des élixirs**	**Voie du métal**
1	☐ **Bâton de mage** Crée grand bâton magique. Bonus de +1 aux attaques au contact et inflige [1d6+Mod.INT] DM magiques. Au rang 3, action limitée pour utiliser son score d'attaque magique et infliger [2d6+Mod.INT] DM en éclair d'énergie !	■ **Fortifiant** Un breuvage étrange qui guérit [1d4 + rang] PV et permet de gagner un bonus de +3 aux [rang +1] prochains tests de réussite effectués (dans une limite de temps de 12 heures).	■ **Forgeron** Bonus +2/Rang Voie à tests d'orfèvrerie/forge. Action de mouvement pour enflammer arme : [5+Mod.INT] tours. Bonus DM feu de +1/Rang Voie avec arme.
2	☐ **Blocage (L) *** Le Forgesort scelle une porte ou un coffre pendant INT minutes avec un mot de commande pour l'ouvrir. Bonus +5 à la solidité et RD pour toute la durée.	☐ **Feu grégeois** Forgesort lance fiole (action attaque, réussite auto.) à 10 m max. Explosion de 3 m : 1d6 DM/rang. Test DEX [10+Mod. INT] divise DM par 2 (si réussi).	☐ **Métal brûlant (L) *** Le Forgesort peut chauffer un objet métallique à distance (portée 20m) pendant [5+Mod. d'INT] tours, infligeant 1 DM/tour à l'arme ou 1d4 DM/tour à l'armure, avec un malus de -2 aux tests d'attaque pour l'arme.
3	☐ **Sac sans fond** Sac Forgesort: 50 kg matériel/rang. Pèse 1 kg, n'accepte pas vivant. Fournit pelle, corde, épée et objets <20pa, 50kg, circonférence 1m et volume 1m3. Max 20 pa d'objets simultanés, disparaissent après 1h. Nourriture magique ne nourrit pas vraiment.	☐ **Élixir de guérison** Le Forgesort peut préparer un élixir qui soigne [3d6 + Mod. d'INT] PV ou un empoisonnement.	☐ **Magnétisme (L) *** Le Forgesort contrôle le magnétisme autour de lui pendant [3 + Mod. d'INT] tours. Il gagne un bonus de +5 en DEF et divise par 2 les DM de toutes les armes ou projectiles métalliques.
4	☐ **Frappe des arcanes (L) *** Frappe sol de son bâton, onde dévastatrice dans 10m : [2d6 + Mod. INT] DM auto, test FOR (diff. [10 + Mod. INT]) pour ne pas tomber au sol.	☐ **Potion magique** Le Forgesort peut préparer une potion d'Agrandissement, de Forme gazeuse, de Protection contre les éléments, d'Armure de mage ou de Chute ralentie.	☐ **Métal hurlant (L) *** Déforme équipement métallique cible (arme inutilisable, armure pénalité de -5). Quitter armure = action limitée. Si objet magique : effet 1d4 tours, réutilisation sort après 24h. Si structure : 4d6 DM, RD divisée par 2.
5	☐ **Artefact majeur** Crée arme (+1 tests d'att./DM) ou armure (+1 DEF, malus -1) coûte 1 mois & 100 po/pt bonus. Bonus = +1 (niv. 1-7), +2 (niv. 8), +1/3 niv. (+5 au niv. 17). Test INT [10+3xbonus] (bonus = rang Voie métal). Échec = objet non enchanté, argent perdu. Succès = perd 1 PV max. définitivement.	☐ **Élixirs magiques** Le Forgesort peut préparer une potion d'Invisibilité, de Vol, de Respiration aquatique, de Flou ou de Hâte.	☐ **Endurer** Réduction des DM de feu de 5 points, +2 en CON. Test de CON à deux d20, garder le meilleur.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description

Bien que plutôt grand pour un Gnome, Edward est souvent jugée par sa taille par les autres races, ce qui a une tendance à fortement l'énerver. Cependant ne vous y détrompez pas, malgré son air sympathique c'est un érudit de science et un Forgesort accomplit. Jeune il perdit son frère Alphonse ainsi sa jambe gauche dans une expérience de manipulation métal proche de la température de fusion. Il réussit du justesse à enfermer l'âme de celui-ci dans un cristal et espère pouvoir un jour le faire revernir à la vie, d'une manière ou d'une autre. Empli de remords, il parcourt le monde dans l'espoir de trouver une solution, et aider les gens dans le besoin avec la connaissance qui est la sienne. Alignement: Chaotique Bon Traits de caractère: - s'énerve lorsque l'on critique sa taille - à besoin de prouver à tous le monde qu'il est "le meilleur/le plus intelligent" - attitude enfantine - remords par rapport à son frère Capacité raciale choisie: Le personnage gagne un bonus de +5 sur tous les tests d'INT ;

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. **0**	
Actuels	[1 dé de vie + **1d6 + 3** + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4 : Voie du golem	Voie 5 : Voie des runes	Voie de prestige
1	☐ **Grosse tête** Test INT au lieu de FOR pour les tâches impliquant la force. Bonus de +2/rang dans la voie aux tests de bricolage ou science.	☐ **Runes de défense** Le Forgesort inscrit des runes de protection sur l'ensemble de son équipement et parfois jusque sur sa peau. Il obtient un bonus de +1 en DEF par rang dans la voie.	☐ **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	☐ **Golem** Créature humanoïde créée par le Forgesort pour servir. DEF 14, PV [4x niveau], attq. [niveau+Mod. FOR], DM 1d8+1. FOR +1, DEX -1, CON +10, INT -4, SAG -3, CHA -4. Répare [1d6 par rang + Mod. INT] PV/heure.	☐ **Rune d'énergie (L) *** En réalisant un rituel de 5 minutes, le forgesort enchante un bijou pour 24 h. Celui-ci permet de relancer un d20 une fois par combat sur un test d'attaque, de FOR, DEX ou CON. Un seul bijou de ce type peut être porté.	☐ **Science du critique** Le Guerrier inflige des critiques sur 19-20 (18-20 lorsqu'il emploie une rapière ou une Vivelame).
3	☐ **Protecteur** Une fois par tour, s'il est au contact d'un personnage, le golem peut s'interposer et subir les DM d'une attaque à sa place.	☐ **Rune de protection (L) *** En réalisant un rituel de 5 minutes, le Forgesort enchante une armure pour 24 h. Celle-ci permet d'ignorer les DM d'une attaque une fois par combat.	
4	☐ **Golem supérieur** Améliore Golem: Armure +5 DEF; Félin +3 Mod. DEX; Baliste 20 m, 2d6 DM; Taille +10 PV et +1 Mod. FOR; Vol 40 m saut (L); Cerveau amélioré +2 Mod. INT, SAG, CHA, parole; Puissant +2 Mod. FOR; Arme 2 mains +1d8 DM. Max 4 choix: niveaux 9, 13, 17, cumulable.	☐ **Rune de puissance (L) *** En réalisant un rituel de 5 minutes, le Forgesort enchante une arme pour 24 h. Celle-ci permet d'infliger les DM maximum une fois par combat.	
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.	☐ **Rune de pouvoir** Forgesort lie sort à objet avec inscription. 3 utilisations/jour. Sort lié = rang, PV récupérés après 1 an ou conso. Liage sort à potion = 1j + 10 pa/rang jusqu'à rang Voie élixirs.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

TRAITS PERSONNALISÉS

OBJECTIFS

LANGAGES

EQUIPEMENT & POSSESSIONS

ARMURES

Armure de cuir simple +2/-2

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