

# CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage Lynérion Joueur Teddy

Profil Barde Niveau 1 Race Elfe, sylvain Sexe M Âge 55 Taille 1,65m Poids 55kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE			
<input type="checkbox"/> <b>FOR</b> FORCE	7	-2	-2	<b>INITIATIVE</b>	18	+2	20	<b>DV</b> DES DE VIE	d6	<b>PV</b> POINTS DE VIE	MAX.
<input type="checkbox"/> <b>DEX</b> DEXTÉRITÉ	18	+4	+4	<b>ATTAQUE AU CONTACT</b>	FOR	NIV	-1	POINTS DE VIE RESTANTS			DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> <b>CON</b> CONSTITUTION	9	-1	-1	<b>ATTAQUE A DISTANCE</b>	DEX	NIV	+5	<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE			
<input type="checkbox"/> <b>INT</b> INTELLIGENCE	14	+2	+2	<b>ATTAQUE MAGIQUE</b>	+2	NIV	+3	<b>RD</b>			
<input checked="" type="checkbox"/> <b>SAG</b> SAGESSE	12	+1	+1	<b>DEFENSE</b>				<b>Total</b>			
<input checked="" type="checkbox"/> <b>CHA</b> CHARISME	15	+2	+2	<b>DEF DÉFENSE</b>	10 +	ARMURE	BOUCLIER	DEX	DIVERS	14	

**CAPACITE RACIALE**  
Lumière des étoiles : pour un Elfe sylvain, 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
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

## CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
<b>R</b>	<b>Voie de l'escrime</b>	<b>Voie du musicien</b>	<b>Voie du saltimbanque</b>
<b>1</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Précision</b> Le Barde peut utiliser son score d'attaque à distance pour combattre au contact lorsqu'il emploie une arme à une main légère comme une dague, une épée courte ou une rapière.	<input type="checkbox"/> <b>Chant des héros (L)</b> Le barde chante et inspire ses compagnons : tous les alliés à portée de voix obtiennent un bonus de +1 à tous leurs tests pendant [5+ Mod. de CHA] tours.	<input type="checkbox"/> <b>Acrobate</b> Le Barde obtient un bonus de +2 par rang à tous ses tests de DEX visant à réaliser des acrobaties, tenir en équilibre, faire des sauts ou de l'escalade.
<b>2</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Intelligence du combat</b> Le Barde ajoute son Mod. d'INT en Initiative et en DEF en plus de son Mod. de DEX.	<input type="checkbox"/> <b>Attaque sonore (L) *</b> Le barde pousse un cri dont les effets sont dévastateurs (ou produit un son avec un instrument à cette même fin). Sur un test d'attaque magique réussi, il inflige [1d6 + Mod. de CHA] DM à toutes les cibles lui faisant face sur une portée de 10 m.	<input type="checkbox"/> <b>Grâce féline</b> Le Barde ajoute son Mod. de CHA en DEF et en Initiative (en plus du Mod. habituel de DEX).
<b>3</b>	<input type="checkbox"/> <b>Feinte (L)</b> Attaque fictive pour déséquilibrer adversaire. Test d'attaque normal sans DM. Tour suivant, bonus de +5 en attaque et, si feinte réussie, +2d6 DM si attaque même adversaire.	<input type="checkbox"/> <b>Zone de silence (L) *</b> Crée une zone de silence de 5 m de diamètre, portée < 30 m, pendant [1d6+Mod. de CHA] tours. Sons annulés, malus de -2 aux tests d'attaque magique dans la zone. Pas d'effet sur les lancements de sorts.	<input type="checkbox"/> <b>Lanceur de couteau</b> 1 atq. couteau/tour (max 10m) en + autres actions. Test Attaque à Distance réussi = action gratuite. DM=[1d4+Mod.DEX].
<b>4</b>	<input type="checkbox"/> <b>Attaque flamboyante (L)</b> Le style de combat du Barde est flamboyant et surprenant : avec cette Capacité, il effectue une attaque de contact avec un bonus d'attaque et de DM égal à son Mod. de CHA (en plus du Mod. de FOR ou de DEX).	<input type="checkbox"/> <b>Danse irrésistible (L) *</b> Le barde joue une gigue endiablée aux effets magiques. S'il réussit un test d'attaque magique contre la créature qu'il cible, celle-ci se met à danser pendant [1d4+Mod. de CHA] tours et subit un malus de -4 aux tests d'attaque et en DEF.	<input type="checkbox"/> <b>Esquive acrobatique</b> Esquive: Test attaque à distance réussi (diff. = score atq. adversaire) = aucun DM reçu. Critique annulé, DM normaux subis en cas de réussite. Réutilisable 1x/tour.
<b>5</b>	<input type="checkbox"/> <b>Botte mortelle</b> Lors d'une attaque au contact, s'il obtient un score total d'attaque supérieur ou égal à la DEF de son adversaire +10 points, le Barde obtient un bonus de +2d6 aux DM de son attaque.	<input type="checkbox"/> <b>Musique fascinante (L) *</b> Fascine créatures choix (rayon 30m): PV <= [5+Mod.CHA]. Créatures sortent de leur cachette et suivent Barde tant qu'il joue. Barde se déplace 10m/tour.	<input type="checkbox"/> <b>Liberté d'action</b> Le barde est immunisé à la peur et à tous les sorts ou effets magiques qui asservissent l'esprit ou le corps (possession, charme, paralysie, ralentissement, etc.).

DESCRIPTION	EQUIPEMENT				
	Sac d'aventurier : couverture, torche, briqu [...]				
	Bourse :		0 pp	0 po	5 pa
<b>PC</b> POINTS DE CHANCE	<b>PR</b> POINTS DE RÉCUPÉRATION		<b>PM</b> POINTS DE MANA	<b>Epuisement</b> MAGIQUE	
M5x.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		M4x.		
ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + <b>1d6. +0</b> + NIVEAU] PV		ACTUELS		

## CAPACITES

VOIE 4		VOIE 5		VOIE DE PRESTIGE	
R	Voie de la séduction	Voie du vagabond			
1	<input type="checkbox"/> <b>Charmant</b> Le Barde obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie pour tous ses tests de CHA visant à séduire, baratiner ou mentir.	<input type="checkbox"/> <b>Rumeurs et légendes</b> A force de voyager, le Barde a appris toutes sortes de choses, il obtient un bonus de +2 par Rang dans cette voie aux tests d'INT pour se «souvenir» d'une information historique, politique, géographique ou occulte qui pourrait lui être utile.			
2	<input type="checkbox"/> <b>Dentelles et rapière</b> Sans armure, le Barde gagne un bonus de DEF +1/Rang dans la voie avec rapière ou épée contre les attaques au contact.	<input type="checkbox"/> <b>Compréhension des langues (L) *</b> Ce sort permet au Barde de lire, écrire et parler n'importe quelle langue ancienne ou vivante pendant [1d6 + Mod. de CHA] minutes.			
3	<input type="checkbox"/> <b>Arme secrète</b> Le Barde peut surprendre et déstabiliser un adversaire du sexe opposé une fois par combat. Il doit réussir un test de CHA (difficulté = INT de l'adversaire). Si le test est réussi, l'adversaire subit un malus de -10 en attaque et en DEF pendant 1 tour.	<input type="checkbox"/> <b>Débrouillard</b> Le Barde obtient un bonus de +5 à tous ses tests de survie en nature et aux tests de profession et d'artisanat (forge, charpentier, etc.).			
4	<input type="checkbox"/> <b>Suggestion (L) *</b> 1x/jour. Test attaque magique difficulté PV max. Succès = la créature obéit à la demande du Barde pendant 24h (sauf actions suicidaires). Test INT 10 pour échapper au sort.	<input type="checkbox"/> <b>Déguisement (L) *</b> Le Barde peut se métamorphoser en créature de taille similaire (+/- 50cm) avec test CHA 15 (20 si inconnue, 10 si bien connue) pour imiter une personne. Durée de 10 min.			
5	<input type="checkbox"/> <b>Charisme héroïque</b> 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.	<input type="checkbox"/> <b>Touche à tout</b> Le Barde peut choisir n'importe quelle Capacité de Rang 1 à 3 de son choix au sein d'un autre Profil de Chroniques Oubliées.			

## TRAITS PERSONNALISÉS

---

---

---

## LANGAGES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## COMPAGNONS

Nom \_\_\_\_\_

Type \_\_\_\_\_

<b>FOR</b> FORCE	<input type="text"/>	<b>INIT</b> INITIATIVE	<input type="text"/>	<b>PV</b> POINTS DE VIE	<input type="text"/>
<b>DEX</b> DEXTÉRITÉ	<input type="text"/>	<b>DEF</b> DÉFENSE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<b>CON</b> CONSTITUTION	<input type="text"/>	<b>ATT 1</b> ATTAQUE 1	<input type="text"/>		
<b>INT</b> INTELLIGENCE	<input type="text"/>	<b>ATT 2</b> ATTAQUE 2	<input type="text"/>		
<b>SAG</b> SAGESSE	<input type="text"/>	<hr/>			
<b>CHA</b> CHARISME	<input type="text"/>	<hr/>			

Nom \_\_\_\_\_

Type \_\_\_\_\_

<b>FOR</b> FORCE	<input type="text"/>	<b>INIT</b> INITIATIVE	<input type="text"/>	<b>PV</b> POINTS DE VIE	<input type="text"/>
<b>DEX</b> DEXTÉRITÉ	<input type="text"/>	<b>DEF</b> DÉFENSE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<b>CON</b> CONSTITUTION	<input type="text"/>	<b>ATT 1</b> ATTAQUE 1	<input type="text"/>		
<b>INT</b> INTELLIGENCE	<input type="text"/>	<b>ATT 2</b> ATTAQUE 2	<input type="text"/>		
<b>SAG</b> SAGESSE	<input type="text"/>	<hr/>			
<b>CHA</b> CHARISME	<input type="text"/>	<hr/>			

## OBJECTIFS

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## EQUIPEMENT & POSSESSIONS

### ARMURES

Intelligence du combat +2/+0

---

---

---

---

### 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 incluses).
- **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 PREJUDICABLES

- **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 réussir 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.

## NOTES

## EFFECTUER UNE MANŒUVRE

- **Manœuvre risquée** : annonce de la manœuvre choisie et test d'attaque opposée. Si l'opposition est 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.