Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Lynérion **Joueur** Teddy

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

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
☐ FOR Force	7	-2	**-2**
☐ DEX Dextérité	18	+4	**+4**
☐ CON Constitution	9	-1	**-1**
☐ INT Intelligence	14	+2	**+2**
■ SAG Sagesse	12	+1	**+1**
■ CHA Charisme	15	+2	**+2**

COMBAT	Valeur		Total
INITIATIVE	18	+2	**20**
Attaque AU CONTACT	FOR	NIV	**-1**
Attaque A DISTANCE	DEX	NIV	**+5**
Attaque MAGIQUE	+2	NIV	**+3**

VITALITE

DV Dés de Vie	d6	PV Points de Vie	MAX. 5

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX +4	Divers	Total
						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

R	Voie 1 : Voie de l'escrime	Voie 2 : Voie du musicien	Voie 3 : Voie du saltimbanque
1	■ **Précision** 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.	☐ **Chant des héros (L)** 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.	☐ **Acrobate** 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.
2	■ **Intelligence du combat** Le Barde ajoute son Mod. d'INT en Initiative et en DEF en plus de son Mod. de DEX.	☐ **Attaque sonore (L) *** 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.	☐ **Grâce féline** Le Barde ajoute son Mod. de CHA en DEF et en Initiative (en plus du Mod. habituel de DEX).
3	☐ **Feinte (L)** 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.	☐ **Zone de silence (L) *** 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.	☐ **Lanceur de couteau** 1 attq. couteau/tour (max 10m) en + autres actions. Test Attaque à Distance réussi = action gratuite. DM=[1d4+Mod.DEX].
4	☐ **Attaque flamboyante (L)** 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).	☐ **Danse irrésistible (L) *** 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.	☐ **Esquive acrobatique** Esquive: Test attaque à distance réussi (diff. = score attq. adversaire) = aucun DM reçu. Critique annulé, DM normaux subis en cas de réussite. Réutilisable 1x/tour.
5	☐ **Botte mortelle** 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.	☐ **Musique fascinante (L) *** 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.	☐ **Liberté d'action** 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.).

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. 5		Max. 4	
Actuels	[1 dé de vie + 1d6 + Mod. de CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4 : Voie de la séduction	Voie 5 : Voie du vagabond	Voie de prestige
1	☐ **Charmant** 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.	☐ **Rumeurs et légendes** 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	☐ **Dentelles et rapière** Sans armure, le Barde gagne un bonus de DEF +1/Rang dans la voie avec rapière ou épée contre les attaques au contact.	☐ **Compréhension des langues (L) *** Ce sort permet au Barde de lire, écrire et parler n'importe quelle langue ancienne ou vivante pendant [1d6 + Mod. de CHA] minutes.	
3	☐ **Arme secrète** 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.	☐ **Débrouillard** 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	☐ **Suggestion (L) *** 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.	☐ **Déguisement (L) *** 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	☐ **Charisme héroïque** 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.	☐ **Touche à tout** 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.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

TRAITS PERSONNALISÉS

OBJECTIFS

LANGAGES

EQUIPEMENT & POSSESSIONS

ARMURES

Intellingence du combat +2/+0

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