

# CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage Horace Ferardent Joueur Felard

Profil Forgesort Niveau 4 Race Humain Sexe M Âge 29 Taille 1,75m Poids 80kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE			
<input type="checkbox"/> <b>FOR</b> FORCE	12	+1	+1	<b>INITIATIVE</b>	10	+0	10	<b>DV</b> DES DE VIE	d6	<b>PV</b> POINTS DE VIE	M21.
<input type="checkbox"/> <b>DEX</b> DEXTERITE	10	+0	-1	<b>ATTACHE AU CONTACT</b>	+1	N4V	+5	POINTS DE VIE RESTANTS			DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> <b>CON</b> CONSTITUTION	12	+1	+1	<b>ATTACHE A DISTANCE</b>	+0	N4V	+4	<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE			
<input type="checkbox"/> <b>INT</b> INTELLIGENCE	16	+3	+3	<b>ATTACHE MAGIQUE</b>	+3	N4V	+7	<b>RD</b>			
<input type="checkbox"/> <b>SAG</b> SAGESSE	10	+0	+0	<b>DEFENSE</b>				<b>Total</b>			
<input type="checkbox"/> <b>CHA</b> CHARISME	10	+0	+0	<b>DEF DEFENSE</b>	10 +	ARM+2	BOUCLIER	+0	DI+2	14	

## CAPACITE RACIALE

Instinct de survie : lorsqu'une attaque devrait amener le personnage à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1).

## ARME

	ATTAQUE	DM	SPECIAL
Marteau de guerre	1d20 + 1 (+5)	1d6+1 (+1)	
	1d20 +		
	1d20 +		

## CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
<b>R</b>	<b>Voie des artefacts</b>	<b>Voie des élixirs</b>	<b>Voie du métal</b>
<b>1</b>	<input type="checkbox"/> <b>Bâton de mage</b> 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 !	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Fortifiant</b> 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).	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Forgeron</b> 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.
<b>2</b>	<input type="checkbox"/> <b>Blocage (L) *</b> 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.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Feu grégeois</b> 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).	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Métal brûlant (L) *</b> 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.
<b>3</b>	<input type="checkbox"/> <b>Sac sans fond</b> 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.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Élixir de guérison</b> Le Forgesort peut préparer un élixir qui soigne [3d6 + Mod. d'INT] PV ou un empoisonnement.	<input type="checkbox"/> <b>Magnétisme (L) *</b> 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.
<b>4</b>	<input type="checkbox"/> <b>Frappe des arcanes (L) *</b> 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.	<input type="checkbox"/> <b>Potion magique</b> Le Forgesort peut préparer une potion d'Aggrandissement, de Forme gazeuse, de Protection contre les éléments, d'Armure de mage ou de Chute ralentie.	<input type="checkbox"/> <b>Métal hurlant (L) *</b> 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.
<b>5</b>	<input type="checkbox"/> <b>Artefact majeur</b> 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.	<input type="checkbox"/> <b>Élixirs magiques</b> Le Forgesort peut préparer une potion d'Invisibilité, de Vol, de Respiration aquatique, de Flou ou de Hâte.	<input type="checkbox"/> <b>Endurer</b> Réduction des DM de feu de 5 points, +2 en CON. Test de CON à deux d20, garder le meilleur.

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 RUCUPERATION		<b>PM</b> POINTS DE MANA	<b>Epuisement</b> MAGIQUE
	M3x.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		M7x.	
	ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + <b>1d6. +5</b> + NIVEAU] PV		ACTUELS	

## CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE DE PRESTIGE
<b>R</b>	<b>Voie du golem</b>	<b>Voie des runes</b>	<b>Voie de l'humain</b>
<b>1</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Grosse tête</b> 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.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Runes de défense</b> 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.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Adaptable</b> Après échec test Carac., bonus de +5 si tentative action au tour suivant. Action doit permettre plusieurs essais, pas de temps/essais supplémentaires.
<b>2</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Golem</b> 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.	<input type="checkbox"/> <b>Rune d'énergie (L) *</b> 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.	<input type="checkbox"/> <b>Loup parmi les loups</b> Le personnage gagne +1 aux DM lorsqu'il combat un adversaire humanoïde. Ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.
<b>3</b>	<input type="checkbox"/> <b>Protecteur</b> 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.	<input type="checkbox"/> <b>Rune de protection (L) *</b> 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.	<input type="checkbox"/> <b>Versatile</b> 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.
<b>4</b>	<input type="checkbox"/> <b>Golem supérieur</b> 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.	<input type="checkbox"/> <b>Rune de puissance (L) *</b> 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.	<input type="checkbox"/> <b>Incevable</b> 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.
<b>5</b>	<input type="checkbox"/> <b>Intelligence héroïque</b> 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.	<input type="checkbox"/> <b>Rune de pouvoir</b> 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.	<input type="checkbox"/> <b>Polyvalence</b> Le personnage augmente de 2 points la valeur de sa Caractéristique la plus faible, ainsi que la valeur d'une autre Caractéristique au choix.

## TRAITS PERSONNALISÉS

--

--

--

## LANGAGES

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

## COMPAGNONS

Nom Tranbuzgueuts

Type Golem de métal

<b>FOR</b> FORCE	+1	<b>INIT</b> INITIATIVE	10	<b>PV</b> POINTS DE VIE	20
<b>DEX</b> DEXTÉRITÉ	-1	<b>DEF</b> DÉFENSE	14		
<b>CON</b> CONSTITUTION	+10	<b>ATT 1</b> ATTAQUE 1	Attaque : +5 (niveau + Mod. FOR)		
<b>INT</b> INTELLIGENCE	-4	<b>ATT 2</b> ATTAQUE 2	DM : 1d8 +1		
<b>SAG</b> SAGESSE	-3				
<b>CHA</b> CHARISME	-4				

Nom \_\_\_\_\_

Type \_\_\_\_\_

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

## OBJECTIFS

--

## EQUIPEMENT & POSSESSIONS

### ARMURES

Armure de cuir +2/-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 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.