Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Alphonse Guerguandble **Joueur** Samuel

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Magicien	7	Gnome	M	125	1m	35kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
☐ FOR Force	6	-2	**-2**
■ DEX Dextérité	14	+2	**+2**
☐ CON Constitution	15	+2	**+2**
☐ INT Intelligence	18	+4	**+4**
☐ SAG Sagesse	12	+1	**+1**
☐ CHA Charisme	13	+1	**+1**

COMBAT	Valeur		Total
INITIATIVE	14	+0	**14**
Attaque AU CONTACT	+2	7	**+5**
Attaque A DISTANCE	+2	7	**+9**
Attaque MAGIQUE	+4	7	**+11**

VITALITE

DV Dés de Vie: d4 — PV Points de Vie: 36

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	Dex	Divers	Total
				+2		**12**

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

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
dague	1d20 + 0(+5)	1d4-1(-2)	
baton ferré	1d20 + 0(+5)	1d6(-2)	
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 : Voie de la magie des arcanes	Voie 2 : Voie de la magie destructrice	Voie 3 : Voie de la magie élémentaire
1	☐ **Agrandissement (L) *** Le Magicien ou une cible volontaire (au contact) voit sa taille augmenter de 50% pendant [5 + Mod. d'INT] tours. Il gagne +2 aux DM au contact et aux tests de FOR. Pataud, il subit un malus de -2 aux tests de DEX.	■ **Projectile magique (L) *** Le Magicien choisit une cible visible située à moins de 50 mètres. Elle encaisse automatiquement 1d4 points de dégâts (pas de test d'attaque nécessaire). À partir du Rang 4 dans cette Voie, les DM passent à 1d6.	■ **Asphyxie (L) *** Si le magicien réussit son test d'attaque magique (avec une portée de 20 m), la créature ciblée est privée d'air. La victime étouffe progressivement et subit 1d6 DM par tour pendant [1+Mod. d'INT] tours.
2	☐ **Forme gazeuse (L) *** Transformez le Magicien en gaz pour se déplacer à 10m/tour au ras du sol, en évitant les DM physiques (à l'exception des sorts de zone) et la capacité d'introduire par les plus petits interstices. La durée du sort est de [1d4 + Mod. d'INT] tours.	■ **Rayon affaiblissant (L) *** Le Magicien choisit une cible située à moins de 10 mètres. Si son attaque magique réussit, le rayon affecte la cible qui subit un malus de -2 à ses tests de FOR, d'attaque au contact et de dégâts, pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours.	☐ **Protection contre les éléments (L) *** Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le Magicien retranche à tous les DM de feu, de froid, d'électricité ou d'acide subis un montant égal à 2 fois son Rang dans cette Voie.
3	☐ **Hâte (L) *** Accélérez le métabolisme du Magicien pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours. Il peut effectuer une action supplémentaire par tour : une attaque normale ou une action de mouvement. Mais il ne peut toujours effectuer qu'une seule action limitée par tour.	■ **Flèche enflammée (L) *** Sur une attaque magique réussit, une cible à moins de 30 m encaisse [1d6 + Mod. d'INT] DM et la flèche enflamme ses vêtements. Chaque tour suivant, le feu inflige 1d6 DM (sur un résultat de 1 à 2, les flammes s'éteignent).	☐ **Arme enflammée (L) *** Le Magicien peut enflammer une arme pour [5 + Mod. d'INT] tours. Celle-ci inflige +1D6 DM de feu.
4	☐ **Téléportation (L) *** Le Magicien disparaît et réapparaît à un autre endroit situé à moins de [INT x 10] mètres. Le lieu d'arrivée doit être soit en ligne de vue, soit parfaitement connu par le Magicien.	■ **Boule de feu (L) *** Test d'attaque magique comparé à DEF des personnages dans rayon 6m de la cible à < 30m. Victimes subissent [4d6+Mod.INT] de DM, réduits de moitié si réussite test DEX (difficulté 10+Mod.INT). Échec attaque = cible subit automatiquement la moitié des DM.	☐ **Respiration aquatique (L) *** Le Magicien peut respirer sous l'eau pendant 10 minutes. Cette capacité peut être étendue à un compagnon par point de Mod. d'INT.
5	☐ **Désintégration (L) *** Rayon mortel 20m. Test magique pour toucher [5d6+Mod.INT] DM à une créature. -5 de malus si objet porté. Objets normaux réduits en poussière. Objets magiques résistent. Pas d'objets > 50kg. Peut désintégrer porte/pierre.	■ **Rituel de puissance** Magicien utilise d12 en attq. magique. Si réussi, ajoute 2d6 DM aux sorts avec attq. et DM. Ne modifie que DM initiaux si DM étalés sur plusieurs tours.	☐ **Peau de pierre (L) *** Le Magicien obtient une réduction des DM égale à [5 + Mod. d'INT] pendant [5+ Mod. d'INT] tours ou jusqu'à ce que le sort ait absorbé 40 points de dégâts.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description

Equipement

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

Bourse : 0 pp 6 po 105 pa 0 pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max. 4		Max. 62	
Actuels	[1 dé de vie + 1d4 + 9 + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4 : Voie de la magie protectrice	Voie 5 : Voie de la magie universelle	Voie de prestige : voie du grimoire
1	■ **Armure de mage (L) *** Le Magicien fait apparaître un nuage magique argenté qui le protège contre les attaques adverses. Il bénéficie d'un bonus de +4 à la DEF pour le reste du combat. Si le sort est cumulé à une armure physique, le bonus est divisé par 2 (+2 DEF).	■ **Lumière (L) *** Le Magicien choisi un objet -> émet lumière sans chaleur, rayon 20 mètres. Durée : 10 min ou décision du Magicien. Annule sort Ténèbres si nécromancien niveau inférieur.	
2	☐ **Chute ralentie (L) *** Le Magicien affecte une cible à moins de 10 mètres avec ce sort. La cible peut chuter de 6 mètres par rang dans la Voie sans subir de dégâts. Si la chute est supérieure à cette hauteur, elle est réduite d'autant.	■ **Détection de la magie (L) *** Le Magicien détecte et analyse les objets magiques dans les 15m (ou dans la pièce) avec ce sort. L'analyse coûte 2h et 100 pa de poudre d'argent.	
3	☐ **Flou (L) *** Pendant [1d4 + Mod. d'INT] tours, le corps du Magicien devient flou et tous les DM des attaques de contact ou à distance qu'il encaisse sont divisés par 2.	☐ **Invisibilité (L) *** Le Magicien se rend invisible pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque. Si le Magicien attaque ou utilise une capacité limitée, il redevient visible.	
4	☐ **Cercle de protection (L) *** Cercle magique protégeant 3 personnes. 1/tour : test d'attaque magique du Magicien contre sort adverse visant une personne dans le cercle. Si réussi, annule le sort adverse.	☐ **Vol (L) *** Le Magicien peut voler pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Sa vitesse de déplacement est la même qu'au sol.	
5	☐ **Arrêt du temps (L) *** Arrête le temps pendant [1d6+Mod.INT] tours. Magicien peut agir, lancer des sorts, se déplacer et déplacer objets, sans toucher être vivant ou interagir (sorts). Contact = temps normal.	☐ **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.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

TRAITS PERSONNALISÉS

OBJECTIFS

LANGAGES

EQUIPEMENT & POSSESSIONS

ARMURES

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