

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage Tutso Joueur Adrien

Profil Rôdeur Niveau 6 Race Humain Sexe M Âge 48 Taille 1,8m Poids 65kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE	8	-1	-1
<input checked="" type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ	18	+4	+2
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION	10	+0	+0
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE	10	+0	+0
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE	14	+2	+2
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME	6	-2	-2

COMBAT	Total	
INITIATIVE	18	+2
ATTAQUE AU CONTACT	-1	N6V
ATTAQUE A DISTANCE	+4	N6V
ATTAQUE MAGIQUE	+0	N6V

VITALITE	
DV DES DE VIE	d8
PV POINTS DE VIE	M38.
POINTS DE VIE RESTANTS	
DM TEMPORAIRES	
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE	
RD	

DEFENSE	Total				
DEF DÉFENSE	10 +	ARME +3	BOUCLIER	DEX +4	DIVERS
					17

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
arc court de qualité elfique (1m)	1d20 + 1 (+10)	1d6	
épée courte	1d20 + 1 (+5)	1d6 (-1)	
épée courte de qualité en fer froid	1d20 + 1 (+5)	1d6 (-1)	sort de lumière [...]

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de l'archer	Voie du compagnon animal	Voie de l'escarmouche
1	■ Sens affûtés Pour chaque Rang dans cette Voie, le Rôdeur gagne un bonus de +2 à tous ses tests de SAG destinés à simuler la perception (vue, ouïe, vigilance, etc.). De plus, il ajoute son Mod. de SAG aux dégâts qu'il inflige à l'arc et à son Initiative.	■ Odorat Le loup du Rôdeur détecte les odeurs des animaux et des créatures là où ils sont passés. Le Rôdeur obtient un bonus de +5 aux tests de SAG pour pister et suivre des traces.	■ Chasseur émérite Le Rôdeur obtient un bonus de +2 en attaque et aux DM lorsqu'il combat des animaux et un bonus de +2 par Rang dans cette Voie pour pister ou retrouver des traces.
2	■ Tir aveugle (L) Attaque à distance possible contre ennemi invisible ou caché dans le noir total si direction approximative connue. Pas de malus d'attaque.	■ Surveillance Bonus +5 SAG et Initiative contre surprise pour le Rôdeur. Attaque simple à distance possible avant le 1er tour s'il est surpris.	■ Traquenard (L) Le Rôdeur gagne un bonus de +2 en attaque et +2d6 aux DM sur sa première attaque contre une créature s'il possède un meilleur score d'Initiative.
3	■ Tir rapide (L) Le Rôdeur peut faire 2 attaques à distance pendant ce tour.	<input type="checkbox"/> Combat Le loup du Rôdeur peut désormais se battre comme un véritable personnage. Il attaque en même temps que le Rôdeur. Loup : Init 13, DEF 14, PV [niveau x 4], attaque au contact = [niveau du Rôdeur], DM 1d6+1, FOR +1, DEX +1, CON* +1, INT -3, SAG* +2, CHA -2.	<input type="checkbox"/> Attaque éclair (L) Le Rôdeur peut effectuer une attaque au contact très percutante. Il ajoute son Mod. de DEX en attaque et aux DM pour cette offensive.
4	<input type="checkbox"/> Flèche de mort (L) Le Rôdeur lance deux d20 pour son attaque et conserve le meilleur résultat. Les dégâts de la flèche sont doublés.	<input type="checkbox"/> Empathie animale (L) Le Rôdeur peut parler aux animaux. Il peut également communiquer avec son compagnon animal par télépathie et le guérir à distance en dépensant ses propres PV (1 PV du Rôdeur pour 1 PV octroyé au compagnon animal).	<input type="checkbox"/> Repli (L) Le Rôdeur se déplace de 40 m en forêt en s'éloignant de ses ennemis. Le joueur fait un test de DEX difficulté 10, en cas de succès, il disparaît de la vue de ses poursuivants. Il peut s'éloigner ou rester caché sans risque d'être retrouvé ou rattrapé.
5	<input type="checkbox"/> Dans le mille Attaque à distance, choix d'utiliser 1d12 (ajoute score d'attaque à distance). Si réussie, ajoute 2d6 DM. Utilisable avec Tir Rapide, Flèche de mort (bonus DM 2d6 n'est pas doublé).	<input type="checkbox"/> Animal fabuleux Le loup du Rôdeur devient un spécimen particulièrement puissant. Mâle alpha : Init 13, DEF 16, PV [niveau x 4], attaque au contact = [niveau du Rôdeur+2], DM 1d6+3, FOR +3, DEX +1, CON* +3, INT -3, SAG* +2, CHA -2	<input type="checkbox"/> Dextérité héroïque Le personnage augmente son score de DEX de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de DEX lui est demandé, et conserver le meilleur résultat.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT				
	Sac d'aventurier : couverture, torche, briqu [...]				
	Bourse :		0 pp	0 po	5 pa
PC POINTS DE CHANCE	PR POINTS DE RÉCUPÉRATION		PM POINTS DE MANA	Epuisement MAGIQUE	
1x.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		0x.		
ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + 1d8. +6 + NIVEAU] PV		ACTUELS		

CAPACITES

		VOIE 4	VOIE 5	VOIE DE PRESTIGE
R		Voie de la survie	Voie du traqueur	
1	<input type="checkbox"/> Endurant Pour chaque Rang dans cette Voie, le Rôdeur obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de CON destinés à résister à la fatigue, aux intempéries et liés de manière générale à la survie en milieu naturel.	<input checked="" type="checkbox"/> Pas de loup Quand il essaie de passer inaperçu en forêt, le Rôdeur bénéficie d'un bonus de +2 par Rang à son test de DEX.	<input checked="" type="checkbox"/> Attaque en finesse Le Voleur peut utiliser son score d'Attaque à distance pour une attaque au contact lorsqu'il utilise une arme légère comme une dague ou une rapière. S'il le souhaite, il peut dans ce cas remplacer le Mod. de FOR aux DM par son Mod. d'INT.	
2	<input type="checkbox"/> Nature nourricière Si le rôdeur passe 1 heure en forêt, il trouve de quoi nourrir 2 personnes (pour une journée) par rang. Après 1d6 heure(s) et avec un test de SAG difficulté 10, il trouve des plantes qui soignent 1d6 PV par rang à un ou plusieurs patient (à utiliser immédiatement).	<input checked="" type="checkbox"/> Ennemi juré Ennemi juré du Rôdeur: bonus d'attaque égal à son Mod. SAG et +1d6 de DM contre race créature. Changement d'ennemi juré une fois par niveau, après avoir tué une créature.	<input checked="" type="checkbox"/> Esquive fatale Une fois par combat, le duelliste peut esquiver une attaque qui devait le toucher et s'arranger pour que celle-ci affecte un autre adversaire à son contact. Comparez le test d'attaque à la DEF de la nouvelle cible pour savoir si celle-ci subit des DM.	
3	<input type="checkbox"/> Grand pas Le Rôdeur augmente tous ses déplacements de 10 m. Il n'est pas gêné par les terrains accidentés et obtient +5 aux tests de natation et d'escalade.	<input type="checkbox"/> Embuscade En quelques minutes, le rôdeur peut cacher tous ses compagnons dans n'importe quel environnement naturel. Tant qu'ils ne bougent pas, ils sont indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ceux-ci ne peuvent pas agir lors du premier tour du combat.		
4	<input type="checkbox"/> Increvable (L) Si vous croyez en avoir fini avec lui... Une fois par combat, lorsqu'il tombe à 0 PV, le Rôdeur peut récupérer [3d6 + Mod. de CON] PV au tour suivant.	<input type="checkbox"/> Second ennemi juré Le Rôdeur choisit une nouvelle race ennemie. Les règles et avantages de la capacité Ennemi juré s'appliquent à l'identique.		
5	<input type="checkbox"/> Constitution héroïque Le personnage augmente son score de CON de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Perception héroïque Le Rôdeur augmente sa valeur de SAG de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé et conserver le meilleur résultat.		

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.