Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Hézéra — **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Druide	1	Demi-elfe	F	20	1,68m	59kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
☐ FOR Force	11	+0	+0
■ DEX Dextérité	15	+2	+1
☐ CON Constitution	12	+1	+1
☐ INT Intelligence	10	+0	+0
■ SAG Sagesse	16	+3	+3
☐ CHA Charisme	11	+0	+0

COMBAT	Valeur			Total
INITIATIVE	15	+3		18
Attaque AU CONTACT	+0	1		+1
Attaque A DISTANCE	+2	1		+3
Attaque MAGIQUE	+3	1		+4

VITALITE

DV Dés de Vie	d8	PV Points de Vie	MAX. 9

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD	ATD : +2 (Mod Dex) +1 (Niv) -1 (Mal...

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	Dex	Divers	Total
		+2		+2		14

CAPACITE RACIALE

Sang mêlé : le Demi-elfe choisit l'une des deux Capacités suivantes.
Instinct de survie (humain) : Lorsqu'une attaque devrait amener le personnage à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1).
Lumière des étoiles (Elfe) : Pour un Haut-elfe, l'obscurité de la nuit sous la lumière [...]

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
Arc court (1m)	1d20 + 0(+3)	1d6	
Epieu (pointe en os)	1d20 + 0(+1)	1d6(+0)	
Dague	1d20 + 0(+1)	1d4(+0)	

CAPACITES

R	Voie 1 : Voie des animaux	Voie 2 : Voie du fauve	Voie 3 : Voie de la nature
1	■ **Langage des animaux** Communique et influence les animaux amicalement. Bonus +2/rang aux tests d'influence animal. Communication primitive limitée à l'intelligence et au point de vue (prédateur, proie, etc.) de l'animal.	☐ **Vitesse du félin** Le Druide gagne +1 par rang dans la voie en Initiative et aux tests de course, d'escalade ou de saut.	■ **Maître de la survie** Le Druide obtient un bonus de +2 par rang dans la voie à tous les tests basés sur la survie en milieu naturel (survie, vigilance, discrétion, etc.).
2	☐ **Nuée d'insectes (L) *** Test attq. magique (portée 20m) -> nuée d'insectes piquent, aveuglent et suivent cible [5+Mod.SAG] tours. -2 malus/ action, 1 DM/ tour. DM de zone détruisent la nuée.	☐ **Panthère** Le Druide apprivoise une panthère (ou un puma) qui lui obéit au doigt et à l'œil. Panthère : FOR +2, DEX +4*, CON +2, INT -3, SAG +2*, CHA -2, Init 18, DEF 16, PV [niveau x 4], Attaque au contact [niveau du druide], DM 1d6+2	☐ **Marche sylvestre** Non seulement le Druide ne subit aucune pénalité de déplacement en terrain difficile (neige, boue, broussailles, pente abrupte, etc.) mais en plus, il obtient un bonus de +2 en attaque et en DEF lors d'un combat dans ces conditions.
3	☐ **Le guetteur** Compagnon : Aigle. Lien télépathique + bonus +5 à perception. Aigle : DEF15, PV [partagés avec maître]. Attq. contact=[attq. magique druide], DM 1d4.	☐ **Attaque bondissante (L)** Attaque de charge : parcours 30m, +5 au test attaque et +1d6 DM contre cible. Déplacement minimal de 5m. Possible uniquement au 1er tour du combat.	☐ **Résistant** Le Druide obtient une réduction de DM égal à son [Rang x 2] contre toutes les sources de dégâts « naturels » : froid, chaleur, chutes, poisons… mais aussi aux DM provoqués par les animaux ou les insectes (même géants).
4	☐ **Masque du prédateur (L) *** Lorsqu'il est sous l'effet de ce sort, le Druide prend les traits d'un fauve ou d'un loup. Il gagne son Mod. de SAG en Initiative, en attaque et aux DM et peut voir dans la nuit (comme un elfe) pendant [5 + Mod. de SAG] tours.	☐ **Grand félin** Félin plus grand avec DM 2d6+5 au niveau 8. Attaque bondissante au niveau 12. Télépathie et guérison à distance (-1 PV par PV rendu). FOR +5, DEX +4*, CON +5, INT -3, SAG +2*, CHA -2, DEF 18, DM 1d6+5.	☐ **Bâton de druide (L)** Le Druide combat avec les deux extrémités de son bâton de bois noueux. Lorsqu'il utilise cette capacité, il effectue deux attaques de contact infligeant [1d6 DM + Mod. de FOR ou de DEX] (au choix) par attaque.
5	☐ **Forme animale (L) ***	☐ **Les sept vies du chat** 7 fois max, 1/niveau. À 0 PV ou mort, peut ignorer cause. MJ et joueur décident raison plausible de survie. Réapparition immédiate ou + tard si besoin.	☐ **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.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description

Capacité raciale : Lumière des étoiles (Elfe)

Equipement

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

Attrape-rêve cerclé de vieux cuir, composé d [...]

Baies revigorantes (3) (Soigne 1d6 PV)

Bourse : 0 pp 0 po 5 pa 10 pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max. 3		Max. 5	
Actuels	[1 dé de vie + 1d8 + 2 + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4 — Voie du protecteur	Voie 5 — Voie des végétaux	Voie de prestige — Voie de l'elfe sylvain
1	☐ **Baies magiques (L) *** Fait pousser sur un buisson ou un arbre [1d6 + Mod. de SAG] fruits qu'il peut cueillir. Chaque fruit offre l'équivalent d'un repas et rend [1d6 + niveau du druide] PV. Les effets de ces fruits ne fonctionnent qu'une fois par jour et par personnage.	☐ **Peau d'écorce (L) *** La peau du Druide prend la consistance de l'écorce. Il gagne +1 en DEF par rang dans la voie pendant [5 + Mod. de SAG] tours.	■ **Grâce elfique** L'elfe gagne un bonus de +5 en Initiative et à tous les tests de DEX.
2	☐ **Forêt vivante (L) *** Forêt devient alliée Druide dans rayon d'1 km/rang (12 h). Ennemis divisent déplacement par 2, -5 Initiative/tests survie, orientation, perception, discrétion. Plus haut niveau l'emporte si 2 Druides.	☐ **Prison végétale (L) *** Immobilise les ennemis dans une zone de 10m (portée 20m) pendant [5+Mod.SAG] tours. Malus de -2 en attaque et en DEF. Test de FOR difficulté [10+Mod.SAG] pour se libérer chaque tour.	☐ **Enfant de la forêt** Le joueur choisit une capacité de rang 1 de n'importe quelle voie de Druide ou de Rôdeur. Il peut utiliser cette capacité en armure sans pénalité. Au rang 4 de la voie, il pourra choisir une capacité supplémentaire de rang 2.
3	☐ **Régénération (L) *** La cible touchée par le Druide guérit 3 PV par tour pendant [niveau du Druide + Mod. de SAG] tours. Ce sort ne peut pas affecter une créature plus d'une fois par jour.	☐ **Animation d'un arbre (L) *** Le Druide peut animer un arbre 1 fois/combat. Arbre animé : Init 7, DEF 13, PV [rang x 10], attaque contact = [niveau du druide], DM 1d6+3, Réduction de DM de 10 sauf tranchant/feu, Déplacement 10m/action.	☐ **Archer émérite** Lorsqu'il utilise un arc, l'elfe sylvain obtient une réussite critique sur un résultat de 19-20 au d20. Il sait utiliser les arcs quel que soit son profil.
4	☐ **Forme d'arbre (L) *** Se transforme en arbre (4m) pdt [5 + Mod. SAG] tours. Peut lancer sorts voies protecteur et végétaux. Arbre animé : Init 7, DEF 13, PV [rang x 10], attq. = [niv. druide], DM 1d6+3, Dépl. 10m. Réduc. DM de 10 sauf armes tranchantes et feu.	☐ **Gland de pouvoir (L) *** Lance un gland sur une cible à 10 m -> Attq. Magique. Succès: transforme en statue de bois pour [2d6+Mod. SAG] tours. DEF=10, réduction des DM de 10, incapable d'agir et de ressentir. Fin si -10 PV.	☐ **Flèche sanglante (L)** L'elfe inflige des DM normaux et un effet de saignement (non cumulable) avec sa flèche. La cible prend +1d6 DM chaque tour jusqu'à réussite d'un test de CON (difficulté [12+Mod. de DEX]) ou soin.
5	☐ **Sagesse héroïque** Le personnage augmente sa valeur de SAG de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	☐ **Porte végétale (L) *** Une fois par jour, le Druide peut pénétrer dans le tronc d'un gros arbre et sortir de celui d'un autre arbre appartenant à la même forêt et situé à une distance maximum de [Mod. de SAG] x 10 km.	☐ **Supériorité elfique** L'elfe augmente ses valeurs de DEX et SAG de +2.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

TRAITS PERSONNALISÉS

OBJECTIFS

LANGAGES

EQUIPEMENT & POSSESSIONS

ARMURES

Armure de cuir +2/-1

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