Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Eustache Bellino Muldenpop **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Arquebusier	1	Gnome	M	42	1,12m	43kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
☐ FOR Force	10	+0	+0
■ DEX Dextérité	17	+3	+2
☐ CON Constitution	12	+1	+1
■ INT Intelligence	15	+2	+2
☐ SAG Sagesse	11	+0	+0
☐ CHA Charisme	12	+1	+1

COMBAT			Total
INITIATIVE	Valeur DEX 17	-3	14
Attaque AU CONTACT	FOR +0	NIV 1	+1
Attaque A DISTANCE	DEX +3	NIV 1	+4
Attaque MAGIQUE	+2	NIV 1	+3

VITALITE

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

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD: ATD (si arbalète de poing) : +3 (De...

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX +3	Divers	Total
						16

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	ATTAQUE	DM	SPECIAL
Arbalète spéciale de poing (20m)	1d20 + 0(+4)	1d6	Modèle
Epée courte	1d20 + 0(+1)	1d6(+0)	
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 : Voie de l'artilleur	Voie 2 : Voie du maitre d'armes	Voie 3 : Voie du champ de bataille
1	■ **Mécanismes** L'arquebusier obtient un bonus de +1 par rang dans cette voie à tous les tests visant à réparer, désamorcer, à comprendre ou à utiliser des mécanismes (cela inclut les pièges mécaniques et les tests d'attaques avec des armes de siège).	■ **Arme de prédilection** Le Guerrier choisit une arme de prédilection (par exemple épée longue ou hache à 1 main, arc court, etc.), et gagne +1 en attaque lorsqu'il l'utilise.	☐ **Action concertée** Une fois par tour, l'Arquebusier peut échanger son Initiative avec un autre personnage volontaire. S'il cède son Initiative à un personnage plus lent, il gagne un bonus de +1 sur ses tests d'attaque à ce tour. Ce bonus passe à +2 au Rang 4 de la voie.
2	☐ **Tir de semonce (L)** Après avoir raté une attaque à distance au tour précédent, l'Arquebusier déclare qu'il s'agissait d'un tir de semonce. À ce tour, il tire sur la même cible et obtient +5 à son test et +1d6 aux DM sur sa première attaque.		☐ **À couvert (L)** Jusqu'à son prochain tour, l'Arquebusier divise par 2 les DM dus aux attaques à distance et de zone qu'il reçoit, et peut se déplacer de 20 mètres. Un compagnon de l'Arquebusier peut profiter de cette aptitude s'il a son accord et reste à son contact.
3	☐ **Tir de barrage (L)** L'Arquebusier vise et attend. S'il est attaqué ou si sa cible bouge, il peut faire une attaque à distance. Si elle est réussie, la victime doit choisir entre subir des dégâts doublés ou rester immobile et perdre son tour.		☐ **Combattant aguerri** l'Arquebusier peut choisir n'importe quelle capacité de rang 2 d'une voie de Guerrier de son choix et gagne 3 PV supplémentaires. Il peut choisir une capacité de Rang 1 seulement et gagne alors 6 PV au lieu de 3.
4	☐ **Couleuvrine (L)** L'Arquebusier utilise une couleuvrine, un petit canon portatif qui inflige [4d6+Mod. de DEX] DM sur un test d'attaque réussi à distance. La portée maximale est de 100 m et la portée minimale de 10 m. Utilisable une fois par combat.		☐ **Combat de masse** L'Arquebusier obtient une action de mouvement ou une action d'attaque supplémentaire à chaque tour si le combat implique au moins 10 créatures (en comptant l'Arquebusier et ses alliés).
5	☐ **Feu nourri** L'Arquebusier peut toucher jusqu'à [1 + Mod. de DEX] cibles différentes avec son Tir de barrage dans une zone frontale de 20 mètres de large au maximum. Chaque cible fait l'objet d'un test d'attaque à distance distinct.		☐ **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

Voie des explosifs supprimée et remplacée par la Voie de Maitre d'Arme (Voie de Guerrier - Arbalète) Capacité raciale/Don étrange : bonus +5 s/tests INT

Equipement

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

Armure de cuir renforcé, 1 épée courte, 1 ar [...]

Outils de bricoleur et de cambrioleur

Bourse : 0 pp 0 po 10 pa 10 pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max. 4		Max. 4	
Actuels	[1 dé de vie + 1d8 + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4 — Voie du pistolero	Voie 5 — Voie de la précision	Voie de prestige — Voie du gnome
1	☐ **Plus vite que son ombre** Si son arme à poudre est prête (chargée et tenue en main), l'Arquebusier peut tirer avec un bonus de +10 à son Initiative.	☐ **Joli coup !** L'Arquebusier ignore les pénalités normalement appliquées lorsque la cible est à couvert (généralement -2 à -5).	■ **Petit pote** Le gnome est un compagnon sympathique et difficile à prendre pour quelqu'un de dangereux ou de malintentionné. Il gagne un bonus de +5 à tous les tests de CHA.
2	☐ **Cadence de tir** Recharger une pétoire ou un mousquet devient une action de mouvement. Dans le cas d'une arbalète de poing ou d'une arbalète légère, l'action devient gratuite. À partir du Rang 5 dans la voie, il peut recharger deux armes en une seule action.	☐ **Tir précis** L'Arquebusier ajoute un bonus de +1 aux DM des armes de tir jusqu'à une portée de [5 x Mod. de DEX]. Ce bonus passe à +2 au Rang 4 de la voie.	☐ **Don occulte** Le joueur choisit une capacité de rang 1 ou 2 de n'importe quelle voie d'Ensorceleur. Il peut utiliser cette capacité en armure sans pénalité. Au rang 4 de la voie, il pourra choisir un autre sort supplémentaire de rang 2.
3	☐ **Tir double (L)** L'Arquebusier peut tirer avec une pétoire dans chaque main sans pénalité. S'il tire simultanément, il fait un seul test à +2 en attaque et lance les DM séparément.Il peut tirer sur une autre cible après avoir tué la première, sans obtenir de bonus.	☐ **Défaut dans la cuirasse (L)** Analyser et Tirer: Au prochain tour, l'Arquebusier peut attaquer à distance sa cible en ignorant la RD de la créature ou viser pour avoir une DEF de [10 + Mod. de DEX de la cible].	☐ **Insignifiant** Le gnome sait comment échapper aux attaques des grandes créatures comme les géants. Contre les grandes créatures, il gagne un bonus de +2 en DEF et contre les très grandes et plus, il obtient un bonus de +4.
4	☐ **As de la gâchette** Lorsqu'il atteint une DEX de 25 ou plus sur son attaque à distance avec une arme à poudre ou une arbalète, l'Arquebusier ajoute +1d6 aux DM de son attaque.	☐ **Tir parabolique** L'Arquebusier peut tirer sans pénalité à longue distance en doublant la portée de ses armes à distance. Il peut également tirer jusqu'au triple de la portée avec une pénalité de -5 en attaque et aux DM, sans modifier la portée de Tir précis.	☐ **Merveille technologique** Le gnome sait utiliser les arbalètes (et les armes à poudre si votre MJ autorise leur usage) quel que soit son profil. Il ajoute son Mod. de DEX aux DM qu'il inflige avec ces armes.
5	☐ **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.	☐ **Tir mortel** Pour une attaque à distance, l'Arquebusier peut choisir d'utiliser un d12 pour son attaque au lieu du d20 habituel (et il ajoute normalement son score d'attaque). Si l'attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.	☐ **Bonne nature** Le gnome augmente ses valeurs de CON et de CHA de +2.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

TRAITS PERSONNALISÉS

OBJECTIFS

LANGAGES

EQUIPEMENT & POSSESSIONS

ARMURES

Armure de cuir clouté +3/-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