Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Kali — **Joueur** Marie

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Voleur	2	Halfelin	F	21	0,9m	26kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
FOR Force	10	+0	+0
DEX Dextérité	18	+4	+4
CON Constitution	9	-1	-1
INT Intelligence	12	+1	+1
SAG Sagesse	13	+1	+1
CHA Charisme	13	+1	+1

COMBAT	Valeur		Total
INITIATIVE	18	+0	18
Attaque AU CONTACT	+0	2	+2
Attaque A DISTANCE	+4	2	+6
Attaque MAGIQUE	+1	2	+3

VITALITE

DV Dés de Vie: d6 — PV Points de Vie: MAX. 8

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX	Divers	Total
				+4		14

CAPACITE RACIALE

Petite taille : le Halfelin obtient un bonus de +1 en DEF et de +2 à tous les tests de discrétion. En revanche, un Halfelin peut seulement utiliser à une main une arme dont les DM sont au maximum égaux à 1d6 (épée courte, masse, etc.). Il lui faut utiliser les 2 mains pour les armes qui infligent [...]

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 — Voie de l'assassin	Voie 2 — Voie de l'aventurier	Voie 3 — Voie du déplacement
1	■ **Discrétion** Quand il essaie de passer inaperçu, le Voleur bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque rang acquis dans cette voie.	☐ **Sprint** Une fois par combat, le Voleur peut effectuer un déplacement supplémentaire gratuit de 20 mètres à n'importe quel moment du tour.	☐ **Esquive** Le Voleur est très vif et bénéficie d'un bonus de +1 par rang dans cette voie à sa DEF et à tous ses tests de DEX destinés à esquiver.
2	■ **Attaque sournoise (L)** Inflige 2d6 DM supplémentaires contre adversaire surpris ou attaqué dans le dos. Les DM augmentent de +1d6 à chaque rang 4 dans une voie du voleur. Conditions: allié et voleur de part et d'autre de la cible, non attaqué par voleur au dernier tour.	☐ **Provocation (L)** Le Voleur peut forcer une cible à l'attaquer pendant 1 tour par test opposé CHA vs INT. Le Voleur peut alors riposter avec une attaque gratuite ou une attaque sournoise si la cible a raté.	☐ **Chute** Le Voleur peut tomber d'une hauteur de 3 m par rang sans se faire mal (rappel : un personnage qui n'a pas cette capacité subit 1d6 points de dégâts tous les 3 m de chute - Règles des chutes).
3	☐ **Ombre mouvante (L)** Test DEX diff. 10 -> Disparaître dans les ombres. Réapparaît tour suivant phase Init. Pas d'attq. adversaires, DM de zone possibles. Réapparition à 10m max de pos. initiale. Si Initiative, attq. sournoise possible.	☐ **Grâce féline** Le Voleur possède une démarche et une façon de se déplacer à la fois élégante, féline et souple. Il gagne son Mod. de CHA en Initiative, en DEF et à tous les tests de DEX en rapport avec le déplacement (escalade, saut, course, acrobaties, etc.).	☐ **Acrobaties** Franchir/Surprendre: Test de DEX difficulté 15. Acrobate pour franchir un obstacle ou surprendre un adversaire au combat au contact pour attaquer dans le dos (Attaque sournoise utilisable).
4	☐ **Surprise** Le Voleur n'est jamais surpris. Il peut réaliser une Attaque sournoise en utilisant une action d'attaque plutôt qu'une action limitée contre un adversaire Surpris.	☐ **Feindre la mort** Voleur feint la mort 1x/combat après blessure. Test INT difficulté 20 pour révéler la supercherie. Se relever = +1d6 PV et action de mouvement supplémentaire.	☐ **Esquive de la magie** Voleur peut tester DEX contre sort magique pour échapper. Succès = évite sort, échec = effets réduits de moitié. Cumulable autre effet identique, Effets déjà réduits 1 fois sont divisés par 4.
5	☐ **Ouverture mortelle** Une fois par combat, le Voleur obtient une réussite critique automatique contre la cible de son choix. Il profite donc d'une réussite automatique, des dégâts multipliés par 2 prévus dans ce cas, et même des d6 d'Attaque sournoise, eux aussi multipliés.	☐ **Charisme héroïque** Le personnage augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut de plus lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	☐ **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.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description

Equipement

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

Bourse : 0 pp 0 po 5 pa 10 pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max. 4		Max. 3	
Actuels	[1 dé de vie + 1d6 + 1 + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4 : Voie du roublard	Voie 5 : Voie du spadassin	Voie de prestige
1	■ **Doigts agiles** Pour chaque Rang acquis dans cette Voie, le Voleur reçoit un bonus de +2 pour tous ses tests de DEX liés à la précision : crocheter une serrure, désamorcer un piège, pickpocket...	■ **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	☐ **Détecter les pièges** En réussissant un test d'INT difficulté 10, le Voleur peut détecter (et ensuite contourner sans danger) les pièges (avant qu'ils ne se déclenchent bien entendu). Les pièges magiques demandent un test d'INT de difficulté 15.	☐ **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	☐ **Croc-en-jambe** Lorsqu'il obtient un score de 17 à 20 sur son d20 en attaque au contact, le Voleur fait chuter son adversaire en plus de lui infliger des DM normaux. Un score de 19 à 20 est nécessaire pour une créature quadrupède.	☐ **Frappe chirurgicale** Voleur augmente chances coups critiques en retranchant son Mod. INT au score critique en attq. contact. Ex: Alonzo (INT 14/+2) critique sur 17+ avec rapière (19 - Mod. INT).	
4	☐ **Attaque paralysante (L)** Une fois par combat, le Voleur peut, en réussissant une attaque de contact, paralyser un adversaire de douleur. Ce dernier n'encaisse pas de DM, mais il ne peut plus attaquer ni se déplacer pendant 1d4 tours.	☐ **Ambidextrie** Attaque double: Voleur peut utiliser une arme dans chaque main sans pénalité. Attaque au contact supplémentaire gratuite chaque tour avec la main gauche. Pas d'impact sur capacité limitée, mais ne peut pas être l'origine.	
5	☐ **Attaque en traître** Une fois par tour, lorsqu'un allié réussit à blesser une créature au contact du Voleur, celui-ci peut lui porter une attaque normale gratuite en profitant de l'ouverture.	☐ **Botte secrète** Lorsque le Voleur obtient un critique sur une attaque au contact, l'attaque devient automatiquement une Attaque sournoise. Les effets de la capacité d'Attaque sournoise s'appliquent en plus des effets normaux du critique.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

TRAITS PERSONNALISÉS

OBJECTIFS

LANGAGES

EQUIPEMENT & POSSESSIONS

ARMURES

ARMES SUPPLEMENTAIRES

EQUIPEMENTS

COMPAGNONS

Nom Jillian

Type Jillian

FOR Force	+3	INIT Initiative	19	PV Points de Vie	15
DEX Dextérité	+2	DEF Défense	13		
CON Constitution	+0	ATT 1 Attaque 1	Morsure +4		
INT Intelligence	-4	ATT 2 Attaque 2			
SAG Sagesse	+1				
CHA Charisme	+0				

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