

# CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage Didier Dulac Joueur \_\_\_\_\_

Profil Magiezoologiste Niveau 1 Race Humain Sexe M Âge 25 Taille 1,6m Poids 80kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE							
<input type="checkbox"/> <b>FOR</b> FORCE	12	+1	+1	<b>INITIATIVE</b>	10	+0	10	<b>DV</b> DES DE VIE	d4	<b>PV</b> POINTS DE VIE	MAX.				
<input type="checkbox"/> <b>DEX</b> DEXTÉRIÉTÉ	10	+0	-1	<b>ATTAQUE AU CONTACT</b>	+1	N1V	+2	POINTS DE VIE RESTANTS			DM TEMPORAIRES				
<input type="checkbox"/> <b>CON</b> CONSTITUTION	9	-1	-1	<b>ATTAQUE A DISTANCE</b>	+0	N1V	+1	<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE							
<input type="checkbox"/> <b>INT</b> INTELLIGENCE	18	+4	+4	<b>ATTAQUE MAGIQUE</b>	+4	N1V	+5	<b>RD</b>							
<input type="checkbox"/> <b>SAG</b> SAGESSE	16	+3	+3	<b>DEFENSE</b>			<b>DEF</b> DÉFENSE	10 +	ARME	+2	BOUCLIER	+0	DIVERS	Total	12
<input type="checkbox"/> <b>CHA</b> CHARISME	10	+0	+0												

## 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
Baton ferré	1d20 + 0 (+2)	1d6 (+1)	
Dague (10m)	1d20 + 0 (+1)	1d4	
Arc (30m)	1d20 + 0 (+1)	1d4	
Feu gregeois (10m)	0 (+1)	2d6	

## CAPACITES

	VOIE 1	Hacheoir	VOIE 2	-4 (+2)	2d6+8 (+1)	VOIE 3
<b>R</b>	<b>Animeaux</b>		<b>Dresseur</b>			
<b>1</b>	<input type="checkbox"/> <b>Langage des animaux</b> 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.					
<b>2</b>						
<b>3</b>						
<b>4</b>						
<b>5</b>						

**DESCRIPTION**

Didier vivait dans un village a coter d'un lac entouré d'une foret magique jeune,il y allait souvent et il s'est lié d'amitié avec un élémental Natsu.

**EQUIPEMENT**

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

Bourse :                    pp                    po                    pa                    pc

PC <small>POINTS DE CHANCE</small>	PR <small>POINTS DE RÉCUPÉRATION</small>	PM <small>POINTS DE MANA</small>	Epuisement <small>MAGIQUE</small>
M3x.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	M6x.	
ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + <b>1d4</b> + 0 + NIVEAU] PV	ACTUELS	

**CAPACITES**

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE DE PRESTIGE
R			
1			
2			
3			
4			
5			

## TRAITS PERSONNALISÉS

--

--

--

## LANGAGES

--

--

--

--

--

--

--

--

## COMPAGNONS

Nom \_\_\_\_\_

Type Natsu

<b>FOR</b> FORCE	-1	<b>INIT</b> INITIATIVE	14	<b>PV</b> POINTS DE VIE	13
<b>DEX</b> DEXTÉRITÉ	+2	<b>DEF</b> DÉFENSE	12		
<b>CON</b> CONSTITUTION	-1	<b>ATT 1</b> ATTAQUE 1	Coup +3 -> 1d4 DM		
<b>INT</b> INTELLIGENCE	-4	<b>ATT 2</b> ATTAQUE 2			
<b>SAG</b> SAGESSE	+				
<b>CHA</b> CHARISME	-2				

Nom \_\_\_\_\_

Type Wolpertinger

<b>FOR</b> FORCE	-3	<b>INIT</b> INITIATIVE	17	<b>PV</b> POINTS DE VIE	5
<b>DEX</b> DEXTÉRITÉ	+3	<b>DEF</b> DÉFENSE	14		
<b>CON</b> CONSTITUTION	+2	<b>ATT 1</b> ATTAQUE 1	Cornes et morsure +4 -> 2d4 DM		
<b>INT</b> INTELLIGENCE	-2	<b>ATT 2</b> ATTAQUE 2			
<b>SAG</b> SAGESSE	+2				
<b>CHA</b> CHARISME	+1				

## OBJECTIFS

--

## EQUIPEMENT & POSSESSIONS

### ARMURES

Cuire +2/-1

### ARMES SUPPLEMENTAIRES

### EQUIPEMENTS

## 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.