Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Didier Dulac **Joueur**

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

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
FOR Force	12	+1	+1
DEX Dextérité	10	+0	-1
CON Constitution	9	-1	-1
INT Intelligence	18	+4	+4
SAG Sagesse	16	+3	+3
CHA Charisme	10	+0	+0

COMBAT	Valeur		Total
INITIATIVE	10	+0	10
Attaque AU CONTACT	+1	1	+2
Attaque A DISTANCE	+0	1	+1
Attaque MAGIQUE	+4	1	+5

VITALITE

DV Dés de Vie: d4 — PV Points de Vie: 3 (Max.)

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	Dex	Divers	Total
		+2		+0		12

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	
Hacheoir	-4(+2)	2d6+8(+1)	

CAPACITES

R	Voie 1 : Animeaux	Voie 2 : Dresseur	Voie 3
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.		
2			
3			
4			
5			

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

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 Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max. 3		Max. 6	
Actuels	[1 dé de vie + 1d4 + 0 + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
R			
1			
2			
3			
4			
5			

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

TRAITS PERSONNALISÉS

OBJECTIFS

LANGAGES

EQUIPEMENT & POSSESSIONS

ARMURES

Cuire +2/-1

ARMES SUPPLEMENTAIRES

EQUIPEMENTS

COMPAGNONS

Nom

Type Natsu

FOR Force	-1	INIT Initiative	14	PV Points de Vie	13
DEX Dextérité	+2	DEF Défense	12		
CON Constitution	-1	ATT 1 Attaque 1	Coup +3 -> 1d4 DM		
INT Intelligence	-4	ATT 2 Attaque 2			
SAG Sagesse	+				
CHA Charisme	-2				

Nom

Type Wolpertinger

FOR Force	-3	INIT Initiative	17	PV Points de Vie	5
DEX Dextérité	+3	DEF Défense	14		
CON Constitution	+2	ATT 1 Attaque 1	Cornes et morsure +4 -> 2d4 DM		
INT Intelligence	-2	ATT 2 Attaque 2			
SAG Sagesse	+2				
CHA Charisme	+1				

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