Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Myrrdin **Joueur** Mathias

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Champion	1	Humain	M	23	1,83m	70kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
FOR Force	17	+3	+3
DEX Dextérité	11	+0	-3
CON Constitution	17	+3	+3
INT Intelligence	10	+0	+0
SAG Sagesse	10	+0	+0
CHA Charisme	10	+0	+0

COMBAT	Valeur			Total
INITIATIVE	11	+0		11
Attaque AU CONTACT	+3	1		+4
Attaque A DISTANCE	+0	1		+1
Attaque MAGIQUE	+0	1		+1

VITALITE

DV Dés de Vie: d10 — PV Points de Vie: 16

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	Dex	Divers	Total
		+3		+0		13

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
Épée bâtarde	1d20 + 0(+4)	1d8(+3)	
Épée courte	1d20 + 0(+4)	1d6(+3)	
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 : maître d'armes	Voie 2 : combat à deux armes	Voie 3 : pourfendeur
1	■ **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.	☐ **Combat à deux armes amélioré** Lorsqu'il utilise une action d'attaque (voir Combat), le personnage effectue une attaque de chaque main. Il utilise 1d20 pour le test d'attaque de sa main directrice et un d12 pour l'attaque portée avec son autre bras.	☐ **Réflexes félins** Le Barbare obtient un bonus de +1 par Rang dans cette voie à son score d'Initiative et à tous les tests de DEX destinés à esquiver (Boule de feu, souffle, pièges, etc.).
2	☐ **Science du critique** Le Guerrier inflige des critiques sur 19-20 (18-20 lorsqu'il emploie une rapière ou une Vivelame).	☐ **Parade croisée (L)** Le personnage obtient un bonus en DEF = rang dans la voie, et ne peut effectuer qu'une seule attaque pendant ce tour. La main qui attaque est déterminée par le résultat du dé d'attaque : paire pour la main principale, impaire pour la main secondaire.	☐ **Charge (L)** Le Barbare se déplace en ligne droite d'au moins 5 mètres (20 mètres au maximum) et effectue une attaque au contact avec un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM.
3	☐ **Spécialisation** Lorsque le Guerrier emploie son arme de prédilection, il gagne un bonus de +2 aux DM.	☐ **Symétrie** Le personnage n'est plus obligé de manier une arme légère dans sa main secondaire. S'il le souhaite, il peut utiliser une arme aussi lourde que dans sa main principale (d8). S'il utilise deux armes légères, il gagne un bonus de +1 en attaque.	☐ **Enchaînement** Chaque fois que le Barbare réduit un adversaire à 0 PV avec une attaque de contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire au contact.
4	☐ **Attaque parfaite (L)** Lancez deux d20 en attaque au contact et gardez le meilleur résultat, ajoutez +1d6 aux DM.	☐ **Double peine** Si les deux armes du personnage atteignent la cible lors d'un même tour, le personnage obtient un effet de combo qui ajoute +1d6 DM à l'une des deux attaques selon son choix.	☐ **Déchaînement d'acier (L)** Le Barbare parcourt 10 mètres en ligne droite en dépassant autant d'ennemis qu'il le souhaite. Il porte une attaque à chaque adversaire sur son passage. Il ne peut terminer son déplacement à un endroit occupé par un ennemi.
5	☐ **Riposte** En plus de ses actions normales, une fois par tour, lorsqu'un adversaire rate une attaque de contact contre le Guerrier, le joueur obtient une attaque supplémentaire contre cet adversaire.	☐ **Combat à deux armes parfait** Lorsqu'il utilise une action d'attaque (voir Combat), le personnage effectue une attaque de chaque main. Il utilise un d20 pour ses deux tests d'attaque.	☐ **Attaque tourbillon (L)** Tourne sur lui-même et inflige DM auto. à toutes les cibles au contact dans rayon 5m, une fois par combat. DM équivalent à l'arme utilisée + bonus habituels.

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. 3		Max. 2	
Actuels	[1 dé de vie + 1d10 + CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
	pagne	**brute**	
1	☐ **Vigueur** Le Barbare est un athlète capable de prouesses physiques extraordinaires, il obtient un bonus de +2 par Rang dans la voie aux tests de course, de saut ou d'escalade.	■ **Argument de taille** Le Barbare ajoute son Mod. de FOR à son score de PV maximum et à ses tests de CHA. Les alliés au contact bénéficient également du Mod. de FOR du Barbare lors des tests de négociation, de persuasion ou d'intimidation.	
2	☐ **Peau de pierre** Le Barbare est particulièrement endurci, il reçoit un bonus de DEF égal à son Mod. de CON.	☐ **Tour de force** Le Barbare peut décupler ses ressources physiques pour obtenir un bonus de +10 à son test de FOR. Cela lui permet de soulever des charges incroyables, briser des objets ou défoncer une porte avec un seul coup de poing. Cependant, cela lui coûte 1d4 PV.	
3	☐ **Tatouages** Le Barbare possède un tatouage magique qui améliore ses performances physiques. Au choix : taureau (+5 aux tests de FOR), ours (+5 aux tests de CON), panthère (+5 aux tests de DEX) ou chouette (+5 aux tests de SAG).	☐ **Attaque brutale (L)** Le Barbare réalise une attaque au contact avec une pénalité de -2 en attaque et +1d6 au DM. Au Rang 5 de la voie, il peut choisir une pénalité de -5 pour obtenir +2d6 aux DM.	
4	☐ **Peau d'acier** Le Barbare ne sent plus la douleur et ignore les égratignures, il réduit tous les DM subits de 3 points. Il subit toujours au moins 1 point de DM de chaque attaque reçue.	☐ **Briseur d'os** Coups critiques du Barbare sur 19 et 20 en attaque au contact. DM doublés + pénalité de -2 à tous les tests d'attaque, FOR et DEX de la victime. La pénalité persiste jusqu'à la guérison complète de la victime.	
5	☐ **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.	☐ **Force héroïque** Le personnage augmente sa valeur de FOR de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de FOR lui est demandé et garder le meilleur résultat.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

TRAITS PERSONNALISÉS

OBJECTIFS

LANGAGES

EQUIPEMENT & POSSESSIONS

ARMURES

Armure de cuir renforcée +3/-3

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