

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			VITALITE	
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX		Total	DV DÉS DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ				ATTAQUE AU CONTACT	FOR	NIV		PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTAQUE A DISTANCE	DEX	NIV		MAX.
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTAQUE MAGIQUE		NIV		POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE								DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME								<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
				DEFENSE	DEF DÉFENSE	10 +	ARMURE	BOUCLIER
							DEX	DIVERS
								Total

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

CAPACITES DU PERSONNAGE

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R			
1			
2			
3			
4			
5			

DESCRIPTION

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS					
Bourse :		pp	po	pa	pc

FOLIES

PC POINTS DE CHOC
MAX.
ACTUELS

PF POINTS DE FOLIE

PR POINTS DE RÉCUPÉRATION
<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV

PM POINTS DE MANA
MAX.
ACTUELS

CAPACITES DU PERSONNAGE

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R			
1			
2			
3			
4			
5			

HISTORIQUE

Pays natal _____

Lieu de naissance _____

Parents _____

Frères et sœurs _____

Naissance _____

Enfance _____

Adolescence et formation _____

Influencé par _____

HANDICAPS

ALIGNEMENT

RELATIONS

Relations amoureuses _____

Enfants _____

Amis _____

Ennemis _____

Contacts _____

RELIGION

Feuille tactique

ACTIONS

	ATTAQUE	DM	PORTEE	TYPE
	1d20 +			
	1d20 +			
	1d20 +			
	1d20 +			
	1d20 +			
	1d20 +			
	1d20 +			
	1d20 +			
	1d20 +			
	1d20 +			
	1d20 +			

DEFENSES

		ARMURE	BOUCLIER	DEX	DIVERS	TOTAL	RD
	10 +						
	10 +						
	10 +						
	10 +						
	10 +						

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.