

CHRONIQUES OUBLIÉES · FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Valeur		Total
INITIATIVE	VALEUR DEX		
ATTAQUE AU CONTACT	FOR	NIV	
ATTAQUE A DISTANCE	DEX	NIV	
ATTAQUE MAGIQUE		NIV	

VITALITE	
DV DES DE VIE	PV POINTS DE VIE MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE	
RD	

DEF					Total	
DÉFENSE	10 +	ARMURES	CAPACITÉS	DEX	DIVERS	

TRAIT

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

CAPACITES

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

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			

PC POINTS DE CHANCE	PA POINTS D'ÂME	PM POINTS DE MANA	NV NIVEAU DE VIE
MAX.	<input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid red;" type="text"/> <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid red;" type="text"/> <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid red;" type="text"/> <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid red;" type="text"/> <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid red;" type="text"/>	MAX.	
ACTUELS		ACTUELS	

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<i>Démon</i>		
1	<input type="checkbox"/> Vitalité impie : Le personnage gagne un bonus à son score de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.		
2	<input type="checkbox"/> Sentir les faiblesses : En gagnant un test opposé de PER contre le CHA de sa cible, le personnage peut deviner quel type de pêché capital le plus à même de la tenter (portée : 30 m). Un démon ne peut tenter de percer à jour les faiblesses d'une créature qu'une seule fois.		
3	<input type="checkbox"/> Fais-moi mal : Tombé à 0 PV, le démon peut encore agir 1 tour par rang atteint dans la voie avant de sombrer dans l'inconscience. À chaque tour passé à 0 PV, un test de CON ND 15 lui redonne 1 PV. Si une blessure grave lui est infligée alors qu'il est à 0 PV, il sombre automatiquement dans l'inconscience.		
4	<input type="checkbox"/> Mépris pour les jouets : Le personnage divise par 2 tous les DM des armes à distance, et cette réduction s'étend aux armes à feu. Sa résistance au feu et froid devient totale.		
5	<input type="checkbox"/> Infliger la douleur (L) : Le personnage peut infliger une terrible douleur à une cible (portée 30 mètres) avec un test d'attaque magique. En cas de succès, la victime subit [1d6+Mod. de CHA] DM et doit réussir un test de CON ND [12+Mod. de CHA] pour agir à son prochain tour.		

TRAITS PERSONNALISÉS

--

--

--

LANGAGES

COMPAGNONS

Nom _____

Type _____

FOR FORCE	<input type="text"/>	INIT INITIATIVE	<input type="text"/>	PV POINTS DE VIE	<input type="text"/>
DEX DEXTÉRITÉ	<input type="text"/>	DEF DÉFENSE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
CON CONSTITUTION	<input type="text"/>	ATT 1 ATTAQUE 1	<input type="text"/>		
INT INTELLIGENCE	<input type="text"/>	ATT 2 ATTAQUE 2	<input type="text"/>		
SAG SAGESSE	<input type="text"/>	_____			
CHA CHARISME	<input type="text"/>	_____			

Nom _____

Type _____

FOR FORCE	<input type="text"/>	INIT INITIATIVE	<input type="text"/>	PV POINTS DE VIE	<input type="text"/>
DEX DEXTÉRITÉ	<input type="text"/>	DEF DÉFENSE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
CON CONSTITUTION	<input type="text"/>	ATT 1 ATTAQUE 1	<input type="text"/>		
INT INTELLIGENCE	<input type="text"/>	ATT 2 ATTAQUE 2	<input type="text"/>		
SAG SAGESSE	<input type="text"/>	_____			
CHA CHARISME	<input type="text"/>	_____			

OBJECTIFS

--

EQUIPEMENT & POSSESSIONS

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	CAPACITÉS	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).

1 à 3 sur le d20 d'attaque d'une arme à feu : incident de tir (l'arme est bloquée, il faut une action de mouvement pour le régler)

Viser (L) : Portée x2 et + Mod. de PER à l'attaque ou aux DM. Ne peut pas être utilisé avec un tir en rafale.

Arc de feu (L) : Les armes capables de tirer en mode automatique permettent d'arroser une zone de 5 mètres de large lors du tir en rafale. Toutes les cibles sur la trajectoire, même les alliés, subissent une attaque avec un malus de -3 au test d'attaque et aux DM (minimum 1 point).

Portée longue : Les armes de tir ont une portée indiquée à la section équipement, il est possible de tirer jusqu'au double de celle-ci avec une pénalité de -5. Vous pouvez imaginer aller jusqu'à 3 fois la portée si vous le souhaitez, avec un malus de -10.

Cible proche : +3 en attaque lorsqu'une cible humaine est à moins de 5 mètres.

Mettre en joue : Remplace une action d'attaque. Permet de tirer à n'importe quel moment en interrompant l'action de sa cible. A moins de 20 mètre, il est possible de mettre en joue un groupe de cibles et de déterminer sa cible au moment de faire feu.

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.

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.

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.

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.

BLESSURES GRAVES

DM d'une attaque > CON : Le personnage subit une blessure grave (il est affaibli) et doit faire un test de CON ND 8 (avec un d12) pour ne pas tomber inconscient. En cas d'échec, il peut tenter un nouveau test après 1d6 minutes. Sur un nouvel échec, il reste comateux pour 1d6 heures de plus.

Soigner une blessure grave : Après une nuit de repos, un test de CON ND 8 (avec un d12) permet d'effacer la blessure grave.

NOTES

AVANTAGES DES ANGES

Blessure grave : Un personnage angélique récupère automatiquement d'une blessure grave en dépensant un Point de Récupération. Cela nécessite un temps de repos de cinq minutes.

Prières : 5 fois par jour, un ange a la possibilité de prier pendant une heure complète. Matines (la nuit), Laudes (matin), Office (midi), Vêpres (soir) et Complies (fin de soirée). Chaque prière apporte un Point de Récupération (PR) et un Point de Chance au personnage. S'il est dépensé immédiatement, le Point de Récupération prend effet sans délai supplémentaire de repos.

Sang ardent : Le sang des anges est un feu brûlant pour un vampire. Un vampire qui commence à boire le sang d'un ange subit immédiatement 3d6 DM de feu et doit réussir un test de CON difficulté 15 pour s'arracher au feu purificateur chaque tour ou subir à nouveau le même montant de DM. L'ange reçoit 1d6 DM par tour mais aucun autre effet habituel d'une morsure de vampire.

Sacré : Tous les DM infligés par des pouvoirs angéliques sont des DM de type sacré, ils ignorent la réduction de DM des créatures maléfiques comme les démons et les vampires.

NOTES

AVANTAGES DES DÉMONS

Destin tragique : Un démon ne peut pas dépenser de Point de chance pour obtenir un bonus de +10 sur un test ou transformer une réussite en réussite critique. Sur une créature de niveau inférieur au sien, il peut dépenser un Point de chance pour infliger un malus de -10 à une cible à portée de vue ou transformer un échec en échec critique...

Acheter une âme : Un démon peut accorder un de ses pouvoirs à un mortel. Il perd 1 PV sur son score maximum de PV tant que la cible est vivante et il n'a pas le droit de tenter de lui nuire directement. Lorsque la cible décède, il récupère le PV perdu et il gagne 1 point d'âme.

Points d'Âme : Un démon ne possède pas de Points de récupération, il ne guérit pas de façon ordinaire, il se régénère chaque nuit. Il débute le jeu avec un seul point d'âme et le rang 1 dans la voie du Démon. Il ne peut obtenir de capacité de la voie du Démon d'un rang supérieur à son nombre de Points d'Âme. Si le démon possède déjà 5 points d'âme, chaque point supplémentaire lui permet de récupérer immédiatement tous ses Points de Chance.

Régénération : La nuit, un démon régénère automatiquement 1 PV par minute. Ce rythme est suffisant pour guérir très vite mais assez lent pour rester discret la plupart du temps. La nuit, un démon récupère automatiquement d'une blessure grave en une action de mouvement.

Résistance aux éléments : Un démon divise par 2 tous les DM provoqués par le feu ou le froid.

Sang impur : Le sang d'un démon n'apporte aucun Point de Sang à un vampire.

Vision nocturne : Un démon voit dans le noir total comme dans la pénombre, sans limitation de distance.

LIMITATIONS DES DÉMONS

Lieux saints : Un démon ne peut pas entrer dans une église ou un autre lieu saint sans en subir les conséquences. Il ne peut s'y régénérer, il ne peut y utiliser de pouvoir nécessitant une action limitée et, enfin, il utilise un d12 pour toutes ses actions au lieu d'un d20.

Rupture de contrat : Un démon qui agit directement pour nuire à un mortel dont il a acheté l'âme ne gagne aucun point d'âme à sa mort. Pire, si une créature angélique l'apprend, elle obtient un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM contre le démon tant que le contrat n'est pas rompu ou jusqu'à sept jours après la mort de la victime.