

CHRONIQUES OUBLIÉES FANTASY · FICHE DE PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE	Kettricken	Joueur	Rachoubidou
Race	Elfe haut	Profil	Ensorcelleur
Niveau	4	Cap. raciale	Lumière des étoiles
Âge	180	Espérance	450

CARACTÉRISTIQUES						
Caractéristique	Valeur de base	Mod. racial	Valeur totale	auto. équip	Modificateur	Bonus / malus manuel
FOR	13	-2	11	0	0	
DEX	10	0	10	0	0	
CON	12	0	12	0	1	
INT	14	0	14	0	2	
SAG	11	0	11	0	0	
CHA	15	2	17	0	3	

VITALITÉ					
Dé de vie	d4	PV maximum	15	PV restants	

MANA					
Dé de mana	d10	PM maximum	34	PM restants	

ARMES						
Arme	Type / portée	Maîtrisée ?	Score d'attaque	DM totaux	Attaque magique	DM magiques
Bâton magique +1	Contact	Oui	+5	1d4+1	+5	+1
Dague	Contact	Oui	+4	1d4		
Arc court (2M)	Distance 30 m	Non	+1	1d6		

INVENTAIRE ET BOURSE						
Objet	Catégorie	Prix unitaire (pa)	Quantité	Total (pa)	Notes	
Potion de soin (1d8 PV)	Matériel d'aventurier	10	4	40		
Agrandissement	Potion	50	1	50	Taille +50% pendant [5+INT] tours ; +2 DM contact et FOR ; -2 DEX	
Chocolat	Potion	50	1	50	Bonus +2 au choix sur la scene	
Potion de mana			1			1d6+2
Médaille de héros d'Arly	Distinction	150	1	150	Remise aux PJ pour faits d'armes · Campagne Anathazerin	
Gemme 10 po	Gemme	100	1	100	Ambre, améthyste, chrysobéryl, corail, grenat, jade, jais, perle, tourmaline...	
Corde (15 m)	Matériel d'aventurier	2	1	2		
Huile (6 heures)	Matériel d'aventurier	1	5	5		
			2			
Total de l'inventaire (pa)				po	pa	pc

[illegible]

ARMURES ET PROTECTIONS				
Armure	Aucune		Maîtrisée ?	Oui
Bouclier	Aucun		Maîtrisé ?	Oui
Casque	Aucun casque		Maîtrisé ?	Oui
Objet de protection	Chemise de fil d'argent		DEF protection	1
Objet magique équipé	Aucun		Effet casque	
Malus d'armure (tests DEX)	0		Malus (perception)	0
Armure max. du profil	Aucune		Malus de non-maîtrise	0

VALEURS DE COMBAT			
DÉFENSE	11	Bonus divers	
INITIATIVE	10	Bonus divers	
CONTACT	4	Bonus divers	
DISTANCE	4	Bonus divers	
MAGIQUE	4	Bonus divers	
	Carac. lancement de sort	CHA	

[illegible]

MÉMO DE COMBAT · CAPACITÉS ET SORTS

LE TOUR (10 secondes)
Au choix : 1 action limitée (L) ; OU 1 mouvement + 1 attaque ; OU 2 mouvements.
Mouvement : ~20 m, se relever, ramasser, dégainer, boire une potion.
Une attaque peut être <u>remplacée</u> par une manœuvre ou une défense .

ATTAQUER
1d20 + score d'attaque $\geq$ DEF de la cible.
20 naturel : DM doublés, ou un avantage au choix. 1 naturel : échec critique.

MANŒUVRE - TEST OPPOSE D'ATTAQUE - -5/ catég. de taille	
AVEUGLER	jet d'attaque contact +4 ou distance +4 ✓ la cible : -5 en attaque, DEF et DM pendant 1 tour. ★ Critique : aveuglée 1d6 tours.
BLOQUER	jet d'attaque contact +4 ✓ la cible ne peut pas se déplacer à son prochain tour. ★ Critique : subit en plus Tenir à distance.
DESARMER	jet d'attaque contact +4 ✓ la cible lâche son arme (1 mouvement pour la ramasser). ★ Critique : vous vous saisissez de l'arme.
DIVERSION	jet d'attaque contact +4 ou distance +4 ✓ la cible : -5 en perception et DEF jusqu'à son tour. ★ Critique : le malus passe à -10.
MENACER	jet d'attaque contact +4 ✓ si la cible vous attaque, elle subit d'abord une attaque au contact auto-réussie, +1d6 DM. ★ Critique : DM doublés (+2d6) si elle attaque.
RENVERSER	Jet d'attaque contact +4 ✓ la cible tombe : -5 en DEF, 1 mouvement pour se relever. ★ Critique : vos DM normaux s'appliquent en plus.
REPOUSSER	jet d'attaque contact +4 ✓ recul de la cible de 1d6 m. ★ Critique : recul de 3 m mini puis chute.
A DISTANCE	jet d'attaque contact +4 ou distance +4 ✓ la cible ne peut pas vous attaquer au prochain tour. ★ Critique : subit en plus Bloquer.

SE DÉFENDRE / TEMPORISER (Reussite auto)	
Déf. totale (L)	On renonce à attaquer, +4 en DEF jusqu'au prochain tour.
A couvert	Derrière un obstacle, +2 à +5 en DEF selon l'abri.
Retarder	Garder son tour et agir plus tard dans le round, à l'initiative de son choix.
Se préparer	Annoncer une action déclenchée par un événement (« si l'orque avance, je frappe ») ; elle part avant l'action de la cible.
Aider	Bonus +2 à à allié sur son prochain test ou attaque.
Fuir	Quitter le contact laisse à l'adversaire une attaque d'opportunité, sauf si on renonce à agir ce tour pour rompre proprement.

MANA TOTALE	
Rang 1 = 1 PM	2 = 3 PM
Att. rapide	L'action limitée (L) devient une action normale. <u>Vous pouvez utiliser un mouvement.</u>
OU	
Att. Puissante	L'action reste limitée (L) mais le <u>Dé de DM augmente de catégorie</u> (d4->d6, d6->d8 etc...). <u>Pas de mouvement possible.</u>

CAPACITÉS ET SORTS — fiches synthétiques

1	Murmures dans le vent (L) — Voie de l'air	Magique	1 PM
	► effet direct	1	100 m / rang
	Chuchote un message d'une dizaine de mots à une cible connue ou vue ; entend la réponse.		
2	Sous tension (L) — Voie de l'air	Magique	3 PM
	D20 + magique (+4)	1 DM 1d6 +3	8 tours 10 m
	Se charge d'électricité : qui le touche subit 1d6 ; peut aussi projeter une décharge.		
	Mana totale : dé de DM d6 ➔ d8		
3	Télékinésie (L) — Voie de l'air	Magique	6 PM
	► effet direct	1	8 tours 20 m
	Déplace par la pensée un objet ou une cible volontaire (50 kg / rang), 10 m par tour.		
1	Injonction (L) — Voie de l'envoûteur	Magique	1 PM
	D20 + magique (+4)	1	1 action 20 m
	Impose un ordre simple et non dangereux ; test opposé. Échec de la cible = elle obéit.		
2	Sommeil (L) — Voie de l'envoûteur	Magique	3 PM
	► effet direct	1d6 +3	8 min 20 m
	Endort 1d6 +3 cibles dont les PV max ≤ à score d'attaque magique (+4).		
1	Familier — Voie de l'invocation	De base	
	► effet direct	—	permanent
	Familier animal : partage ses sens, communication à distance, +2 en Init s'il est en vue.		
2	Serviteur invisible (L) — Voie de l'invocation	Magique	3 PM
	► effet direct	—	8 min 20 m
	Force invisible qui accomplit des tâches simples à distance (aucun test requis).		