

# CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE



Personnage

## Jonquille

Joueur

Profil

**Volteur**

Niveau

5

Race

Halfélin

Sexe

F

Âge

20

Taille

0m90

Poids

23kg

Carac	Valeur	Mod.	Test
<b>FOR</b> force	10	0	
<b>DEX</b> Dextérité	18	4	
<b>CON</b> Constitution	16	3	
<b>INT</b> Intelligence	14	2	
<b>SAG</b> sagesse	10	0	
<b>CHA</b> Charisme	11	0	

	Total		
<b>INITIATIVE</b>	18		18
Attaque <b>AU CONTACT</b>	0	5	5
Attaque <b>À DISTANCE</b>	4	5	9
Attaque <b>MAGIQUE</b>	0	5	5

VITALITÉ			
<b>DV</b> Dés de vie	1d6	<b>PV</b> Points de vie	50
Points de vie restants		DM temporaires	
<input type="checkbox"/> Blessure grave			
<b>RD</b> Réduction Domage			

DÉFENSE								Total
DEF	ARMURE	Cuir	magie	Aucun bouclier	magie	Dextérité	Divers	
<b>DEF</b> Défense	10+	2	1	0	0	4	3	20

Capacité raciale :

Petite taille : le Halfélin obtient un bonus de +1 en DEF et de +2 à tous les tests de discrétion.

ARMES	magie	Attaque	DM	Bonus sp		Commentaire
				Attaque	DM	
Rapier	1	1d20+ 10	1d6+ 3	4	2	critique sur 19-20
Dague		1d20+ 9	1d4+ 2	4	2	
Arc court		1d20+ 9	1d6+ 0			30 m

## CAPACITÉS

7

capacités prises sur

10 à pouvoir

	Voie 1	Voie 2	Voie 3
<b>R</b>	<b>Voie de l'assassin</b>	<b>Voie de l'aventurier</b>	<b>Voie du déplacement</b>
<b>1</b>	<input type="checkbox"/> Discrétion : Quand il essaie de passer inaperçu, le Volteur bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque rang acquis dans cette voie.	<input type="checkbox"/> Sprint : Une fois par combat, le Volteur peut effectuer un déplacement supplémentaire gratuit de 20 mètres à n'importe quel moment du tour.	<input type="checkbox"/> Esquive : Le Volteur est très vif et bénéficie d'un bonus de +1 par rang dans cette voie à sa DEF et à tous ses tests de DEX destinés à esquiver.
<b>2</b>	<input type="checkbox"/> Attaque sournoise (L) : Quand il attaque un adversaire dans le dos* ou par surprise, le Volteur inflige 1d6 de DM supplémentaires par rang possédé dans cette voie (notez que les dés d'Attaque sournoise ne sont pas multipliés en cas de critique). * Attaquer de dos : lorsque le Volteur attaque la même créature qu'un allié, on considère qu'il peut attaquer celle-ci de dos à 2 conditions. 1. Le Volteur et l'allié peuvent se placer de part et d'autre de la cible. 2. La cible n'a pas attaqué le Volteur à son dernier tour (dans le cas contraire, on considère qu'elle lui fait face).	<input type="checkbox"/> Provocation (L) : Le Volteur maîtrise l'art de se rendre désagréable, voire insupportable. Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, il peut forcer celle-ci à l'attaquer pendant ce tour. Le Volteur peut immédiatement riposter par une attaque gratuite ou, si la cible l'a raté, par une attaque sournoise !	<input type="checkbox"/> Chute : Le Volteur peut tomber d'une hauteur de 3 m par rang sans se faire mal (rappel : un personnage qui n'a pas cette capacité subit 1d6 points de dégâts tous les 3 m de chute - Règles des chutes).
<b>3</b>	<input type="checkbox"/> Ombre mouvante (L) : En réussissant un test de DEX difficulté 10, le Volteur peut disparaître dans les ombres à son tour et ne réapparaître qu'au tour suivant durant sa phase d'Initiative. Aucun adversaire ne peut l'attaquer pendant qu'il a disparu dans les ombres, mais il peut subir des DM de zone. Le Volteur réapparaît à une distance maximum de 10 m de sa position initiale, si le Volteur a l'Initiative, il peut réaliser une Attaque sournoise.	<input type="checkbox"/> Grâce féline : Le Volteur possède une démarche et une façon de se déplacer à la fois élégante, féline et souple. Il gagne son Mod. de CHA en Initiative, en DEF et à tous les tests de DEX en rapport avec le déplacement (escalade, saut, course, acrobaties, etc.).	<input type="checkbox"/> Acrobaties : Si le Volteur réussit un test de DEX difficulté 15, il peut effectuer une acrobatie pour franchir un obstacle ou, s'il est au combat au contact, pour surprendre son adversaire par une cabriole, ce qui lui permet de l'attaquer dans le dos (et d'utiliser l'Attaque sournoise).
<b>4</b>	<input type="checkbox"/> Surprise : Le Volteur n'est jamais surpris. Il peut réaliser une Attaque sournoise en utilisant une action d'attaque plutôt qu'une action limitée contre un adversaire Surpris.	<input type="checkbox"/> Feindre la mort : Une fois par combat, le Volteur peut feindre la mort après avoir reçu une blessure (même à 0 PV). Il peut ainsi passer pour mort aussi longtemps qu'il le souhaite et un test d'INT difficulté 20 est nécessaire pour révéler la supercherie. Lorsqu'il décide de se relever, le Volteur gagne +1d6 PV et il obtient une action de mouvement supplémentaire en plus des actions normales autorisées à son tour.	<input type="checkbox"/> Esquive de la magie : À chaque fois qu'un sort le prend pour cible (y compris un sort de zone ou l'affectant en plus de la personne visée), le Volteur peut effectuer un test de DEX en opposition au test d'attaque magique du sort. S'il réussit, il échappe au sort. S'il échoue, tous les effets du sort (puissance, durée, etc.) sont divisés par 2. Au cas où un autre effet diviserait déjà les DM par 2, ils seront au total divisés par 4.
<b>5</b>	<input type="checkbox"/> Ouverture mortelle : Une fois par combat, le Volteur obtient une réussite critique automatique contre la cible de son choix. Il profite donc d'une réussite automatique, des dégâts multipliés par 2 prévus dans ce cas, et même des d6 d'Attaque sournoise, eux aussi multipliés.	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque : Le personnage augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut de plus lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Dextérité héroïque : Le personnage augmente son score de DEX de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de DEX lui est demandé, et conserver le meilleur résultat.

Description	Équipement												
	<p style="text-align: center;"><b>Bourse</b></p> <p style="text-align: center;">54,9 pa      0 pp      4 po      14 pa      9 pc</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr style="background-color: #800000; color: white;"> <th style="width: 25%;">PC Points de chance</th> <th style="width: 25%;">PR De récupération</th> <th style="width: 25%;">PM Points de mana</th> <th style="width: 25%;">ÉPUISEMENT Magique</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3</td> <td><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/></td> <td>0</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="font-size: 1.2em;">1d6+8</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	PC Points de chance	PR De récupération	PM Points de mana	ÉPUISEMENT Magique	3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	0			1d6+8		
PC Points de chance	PR De récupération	PM Points de mana	ÉPUISEMENT Magique										
3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	0											
	1d6+8												
<p>Le Voleur sait manier les armes de contact à une main et toutes les armes à distance. Il peut seulement porter une armure de cuir simple et ne manie pas de bouclier.</p>													

**CAPACITÉS**

7 capacités prises sur 10 à pourvoir

	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
<b>R</b>	<b>Voie du roublard</b>	<b>Voie du spadassin</b>	<b>Voie du grimoire</b>
<b>1</b>	<input type="checkbox"/> <b>Doigts agiles</b> : Pour chaque Rang acquis dans cette Voie, le Voleur reçoit un bonus de +2 pour tous ses tests de DEX liés à la précision : crocheter une serrure, désamorcer un piège, pickpocket...	<input type="checkbox"/> <b>Attaque en finesse</b> : Le Voleur peut utiliser son score d'Attaque à distance pour une attaque au contact lorsqu'il utilise une arme légère comme une dague ou une rapière. S'il le souhaite, il peut dans ce cas remplacer le Mod. de FOR aux DM par son Mod. d'INT.	<input type="checkbox"/> <b>Arcanes inférieures</b> : le personnage fait l'acquisition d'un livre de magie où il inscrit trois sorts de rang 1 de son choix issus de n'importe quelle Voie d'un profil de lanceur de sort. Chaque matin, il lui faut 10 minutes pour réviser les sorts inscrits et en mémoriser trois. Chaque sort mémorisé peut être lancé une seule et unique fois dans les 24 heures suivantes. Un sort doit être mémorisé plusieurs fois pour être lancé plusieurs fois.
<b>2</b>	<input type="checkbox"/> <b>Détecter les pièges</b> : En réussissant un test d'INT difficulté 10, le Voleur peut détecter (et ensuite contourner sans danger) les pièges (avant qu'ils ne se déclenchent bien entendu). Les pièges magiques demandent un test d'INT de difficulté 15.	<input type="checkbox"/> <b>Esquive fatale</b> : Une fois par combat, le duelliste peut esquiver une attaque qui devait le toucher et s'arranger pour que celle-ci affecte un autre adversaire à son contact. Comparez le test d'attaque à la DEF de la nouvelle cible pour savoir si celle-ci subit des DM.	<input type="checkbox"/> <b>Arcanes mineures</b> : le personnage inscrit trois sorts de rang 2 de son choix dans son grimoire. Chaque matin, il lui faut 10 minutes pour réviser les sorts de ce rang et en mémoriser trois de son choix.
<b>3</b>	<input type="checkbox"/> <b>Croc-en-jambe</b> : Lorsqu'il obtient un score de 17 à 20 sur son d20 en attaque au contact, le Voleur fait chuter son adversaire en plus de lui infliger des DM normaux. Un score de 19 à 20 est nécessaire pour une créature quadrupède.	<input type="checkbox"/> <b>Frappe chirurgicale</b> : Par sa science de l'escrime (et de la fourberie), le Voleur augmente de manière permanente ses chances de faire des coups critiques. Il retranche désormais son Mod. d'INT au score nécessaire pour obtenir un critique en attaque au contact. Par exemple, Alonzo (INT 14/+2) obtient à présent un critique sur 17 ou plus au d20 lorsqu'il emploie la rapière (19 – Mod. d'INT).	<input type="checkbox"/> <b>Arcanes supérieures</b> : le personnage ajoute deux sorts de rang 3 de son choix dans son grimoire. Chaque matin, il lui faut 10 minutes pour réviser les sorts de ce rang et en mémoriser trois.
<b>4</b>	<input type="checkbox"/> <b>Attaque paralysante (L)</b> : Une fois par combat, le Voleur peut, en réussissant une attaque de contact, paralyser un adversaire de douleur. Ce dernier n'encaisse pas de DM, mais il ne peut plus attaquer ni se déplacer pendant 1d4 tours.	<input type="checkbox"/> <b>Ambidextrie</b> : Le Voleur peut à présent utiliser une arme dans chaque main sans pénalité. Avec sa main gauche, il peut effectuer une attaque au contact gratuite supplémentaire à chaque tour. Cette deuxième attaque n'empêche pas l'utilisation d'une capacité limitée, mais elle ne peut pas en être l'origine.	<input type="checkbox"/> <b>Arcanes majeures</b> : le personnage ajoute deux sorts de rang 4 de son choix dans son grimoire. Chaque matin, il lui faut 10 minutes pour réviser les sorts de ce rang et en mémoriser deux.
<b>5</b>	<input type="checkbox"/> <b>Attaque en traître</b> : Une fois par tour, lorsqu'un allié réussit à blesser une créature au contact du Voleur, celui-ci peut lui porter une attaque normale gratuite en profitant de l'ouverture.	<input type="checkbox"/> <b>Botte secrète</b> : Lorsque le Voleur obtient un critique sur une attaque au contact, l'attaque devient automatiquement une Attaque sournoise. Les effets de la capacité d'Attaque sournoise s'appliquent en plus des effets normaux du critique.	<input type="checkbox"/> <b>Arcanes suprêmes</b> : le personnage ajoute deux sorts de rang 5 de son choix dans son grimoire. Chaque matin, il lui faut 10 minutes pour réviser les sorts de ce rang et en mémoriser deux.