Chroniques Oubliées Règles Avancées

Création de Personnage

Caractéristiques

2 méthodes proposées

Achat des Caractéristiques
25 points de création

Points	-2	-1	0	1	2	3	5	6	10	12	17
Carac	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18

Tirages des Caractéristiques
Lancer 2d6

2	18	14	12	10	10	8
3-4	16	16	12	10	10	10
5-6	16	14	14	12	10	10
7	16	14	12	12	12	10
8-9	14	14	14	14	12	10
10-11	16	14	14	14	10	8
12	18	16	10	10	10	8

Ajouter 3 fois 1 points pour des caractéristiques impaires.

Races

Les personnages débutent avec leur capacité raciale de niveau 1, les capacités suivantes sont acquises en investissant des points.

Capacités de Classe

Guerrier
- Tous les guerriers obtiennent un bonus de base de +1 en attaque au contact.
- Ils savent utiliser toutes les armes et les armures jusqu'à la cotte de maille (+6) ainsi que le bouclier.

Magicien
- Tous les magiciens peuvent réaliser une attaque magique d'une portée de 30m, il faut réaliser un test d'attaque magique contre la Défense de la cible, un test réussi permet d'infliger 1d4 + Mod. d'INT dégâts. Chaque joueur peut choisir à la création de son personnage la description de son attaque magique : une fléchette d'énergie, un projectile de feu ou de glace…
- Les magiciens savent seulement utiliser la Dague et le Bâton, aucune armure.

Prêtre
- Tous les prêtres peuvent réaliser les premiers soins sur une créature à 0 PV. Ce sort permet de récupérer 1d4+Mod. Sagesse Points de Vitalité, il doit être réalisé au contact.
- Les prêtres savent utiliser toutes les armes contondantes à une main et toutes les armures jusqu'à la chemise de maille (+5) ainsi que le bouclier.

Rôdeur
- Tous les Rôdeurs savent pister et survivre en nature. Faire du feu, se nourrir ou s'abriter pour la nuit ne leur demande aucun jet de dé.
- Les Rôdeurs savent utiliser toutes les armes sauf les armes de contact à 2 mains et les armures jusqu'au cuir renforcé (+4).

Voleur
- Tous les voleurs peuvent réaliser une Attaque Vicieuse qui inflige +1d6 DM lorsqu'ils attaquent par surprise, de dos ou lorsqu'ils prennent un adversaire en tenaille avec un allié (c-à-d qu'ils sont disposés de part et d'autre de cet adversaire). Ce bonus se cumule à une Attaque Sounoise.
- Les voleurs savent utiliser toutes les armes sauf les armes de contact à 2 mains et les armures jusqu'au cuir (+2).

Mystique
- Tous les Mystiques savent combattre à mains nues de façon exceptionnelle. Ils gagnent peuvent utiliser leur bonus de DEX en attaque au lieu de celui de FOR lorsqu'il combattent à mains nues et infligent 1d6 DM.
- Les Mystiques ne savent utiliser aucune arme ni armure, ils doivent choisir les voies correspondantes pour apprendre à utiliser certaines armes.

Points de Vie

Niveau 1 : les personnages débutent avec le maximum du DV plus 3 PV.
Passage de niveau : si le joueur obtient un résultat inférieur à la moyenne il obtient des PV équivalent à celle-ci (arrondi inf).
Récupération : après chaque combat un personnage qui se repose 1 min récupère son DV ou son bonus de CON en PV (choisir le plus élevé après tirage du dé).

Au-delà du niveau 4

A partir du niveau 4, le personnage à accès à 3 nouvelles voies, que le joueur peut choisir au moment où il le souhaite.
Augmentation des PV tous les niveaux impairs.
Augmentation d'un score d'attaque au choix tous les niveaux pairs.

Système de Compétences

Il existe 5 "compétences" : Physique, Savoir, Social, Subterfuge, et Survie.

Chaque classe a une compétence privilégiée :
Le guerrier a un bonus de 3 en Physique.
Le voleur a un bonus de 3 en Subterfuge.
Le mage a un bonus de 3 en Savoir.
Le prêtre a un bonus 3 en Social.
Le rôdeur a un bonus de 3 en Survie.

A chaque niveau (dès le niveau 1) le joueur peut augmenter de 1 point une compétence au choix.

Utilisation des compétences

Pour résoudre une action on procède comme d'habitude mais on ajoute le bonus de compétence en plus de celui de la caractéristique.
Les compétences regroupent des actions qui varient selon le contexte et la classe qui l'utilise. Si certaines sont évidentes, par exemple connaître une langue ancienne est un test de savoir, le plus souvent une même action pourra être résolue avec une compétence différente selon la classe qui réalise cette action, le personnage n'utilisant pas le même type de ressources.

Grimper
Grimper une falaise, pour un guerrier ou un voleur c'est une épreuve physique, pour un Rôdeur c'est de la Survie, si c'est grimper sur un toit en revanche c'est un subterfuge pour un voleur et ça devient purement physique pour le rôdeur.

Convaincre
Test Social pour tous, alors que mentir ou jouer la comédie pour un voleur c'est un subterfuge...

Trouver / Identifier des plantes
C'est un test de Savoir sauf pour le Rôdeur pour qui c'est un test de Survie. S'il s'agit de plantes toxiques ou pour un poison, le voleur peut utiliser sa compétence en subterfuge.

C'est au joueur de trouver un argumentaire basé sur le roleplay pour expliquer pourquoi il est pertinent pour lui d'utiliser une compétence de classe plutôt qu'une autre.

Règles diverses

- Tout tir sur une cible à couvert ou en pleine mêlée se fait avec une pénalité de -5.
- Les attaques qui visent à faire tomber au sol un adversaire sont pénalisées de -5 s'il est de grande taille et de -10 s'il est de taille très grande.
- Les créatures qui utilisent des armes à 2 mains sont plus difficiles à désarmer, cela se fait avec une pénalité de -5

Répétition de Capacités Limitées

Certaines capacités limitées peuvent avoir un effet pénible en jeu si elles sont systématiquement répétées à chaque tour (certains sorts, renverser ou désarmer un adversaire par exemple). Le MJ peut assigner un malus cumulatif de -5 en attaque à chaque utilisation durant le même combat sur une même cible.

Sorts
A chaque fois qu'un magicien lance un sort, le joueur doit lancer 1d6, si le résultat est inférieur au niveau de la capacité, il ne peut plus utiliser ce sort pour le reste du combat.

Modifications de Voies

Voie du combat

1- Combattant
Le guerrier gagne 2 en Initiative (tous les guerriers savent utiliser les armes à 2 mains).

2- Désarmer (L)
Devient une capacité Limitée. Aucun DM ne peut être infligé.

3- Double Attaque (L)
Les 2 jets d'attaques subissent une pénalité de -3.

Voie du Bouclier

1- Absorber un coup (L)
Devient une capacité limitée.

Voie de la Résistance

1- Robustesse
Apporte un bonus supplémentaire de 5 PV au niveau 4 de la Voie.

3- Second souffle (L)
Cette capacité octroie un bonus de +10 en Défense le tour où elle est utilisée.

Voie de l'Archer

3- Tir Rapide
Les 2 jets d'attaques subissent une pénalité de -3.

4- Flèche de Mort
Les DM passent à 2d8+Mod. de DEX et le Rôdeur gagne +2 en attaque.

Voie des Soins

Par niveau il faudra toujours entendre niveau dans la voie. Soins de Groupe passe à 1 utilisation par combat.

Voie de l'Assassin

2- Attaque sournoise (L)
Quand il attaque un adversaire dans le dos ou pris en tenaille, le voleur inflige +1d6 DM, ces DM passent à 2d6 au niveau 4.

3- Ombre Mouvante (L)
Lorsqu'il réapparaît si le voleur à l'initiative, il peut réaliser une attaque sournoise.

Voie du Déplacement

2- Acrobatie (L)
En combat au contact, un test d'acrobatie DD 15 réussi permet de faire une attaque de contact à +5 ou d'attaquer dans le dos.

Voie du Roublard

4- Attaque Paralysante
Si cette attaque est portée plusieurs fois sur un même adversaire durant un combat, le test d'attaque subit une pénalité cumulative de -5 par attaque réussie.

Equipement

Utiliser une arme pour laquelle on n'est pas formé impose un malus de 5 en attaque.
Utiliser une armure pour laquelle on n'est pas formé impose un malus de 5 en initiative et en attaque.

Nouvelles Armures

Armure de Cuir Complète
Défense +3, 8pa

Cuirasse
Défense +6, 50 pa

Prix des anciennes
Vêtements elfiques 50 pa
Cuir Renforcé 12 pa
Chemise de maille 25 pa
Cotte de maille 50 pa