

# CHRONIQUES OUBLIÉES

FANTASY

## GUIDE DU SYSTÈME

POUR FOUNDRY VTT

Foundry VTT : version 13

Système Chroniques Oubliées 2 : version 1.0.0

Module Chroniques Oubliées Fantasy  
- Livre des règles : version 1.0.0

octobre 2025



# SOMMAIRE DU GUIDE

<b>GUIDE DU SYSTÈME</b>	<b>1</b>	<b>SYSTÈME SANS LE MODULE ?</b>	<b>5</b>
<b>PRÉSENTATION DU SYSTÈME</b>	<b>4</b>	COMPENDIUMS	6
LE SYSTÈME ET LE MODULE	5	OPTIONS DU SYSTÈME	6
CRÉDITS	5	VERROUILLAGE	9
		LES THÈMES	9

## **PARTIE 1**

### **LES ACTEURS**

**10**

<b>AVANT-PROPOS</b>	<b>11</b>	ONGLET EFFETS	22
A LA CRÉATION	11	ONGLET BIOGRAPHIE	23
<b>FEUILLE PERSONNAGE</b>	<b>12</b>	CRÉATION D'UN PERSONNAGE	24
VERROUILLAGE DE LA FICHE PERSONNAGE	12	<b>FEUILLE RENCONTRE</b>	<b>25</b>
ENTÊTE	13	ENTÊTE	26
BARRE LATÉRALE	15	BARRE LATÉRALE	27
ONGLET PRINCIPAL	16	ONGLET PRINCIPAL	28
MINI-FEUILLE	18	ONGLET BUTIN	29
ONGLET INVENTAIRE	18	ONGLET CAPACITÉS	30
ONGLET VOIES ET CAPACITÉS	20	ONGLET EFFETS	30
CAS SPÉCIAL POUR LE MAGE	21	ONGLETS NOTES	31
DEVENIR MAGE	21	LIMITATIONS DE LA FEUILLE RENCONTRE	31
		CRÉATION D'UNE RENCONTRE	32

## **PARTIE 2**

### **LES OBJETS**

**33**

<b>PRÉAMBULE SUR LES OBJETS</b>	<b>34</b>	FORMATIONS MARTIALES	38
ENTÊTE	34	VOIES	38
VERROUILLAGE	34	<b>FEUILLE TRAIT</b>	<b>39</b>
EFFETS À SUPPRIMER	34	SOUS-TYPE	39
ONGLET DESCRIPTION	35	MODIFICATEURS	39
MODE DEBUG	36	VOIES	40
TABLEAU RÉCAPITULATIF	36	CAPACITÉS	40
<b>FEUILLE PROFIL</b>	<b>37</b>	<b>FEUILLE VOIE</b>	<b>41</b>
FAMILLE	37	SOUS-TYPE	41
POINT DE VIGUEUR PAR NIVEAU	37	RANG	42
DÉ DE RÉCUPÉRATION	37	DÉFENSE MAXIMALE DE L'ARMURE	42
DÉFENSE MAX DE L'ARMURE	38	CAPACITÉS	42
PROFIL PRINCIPAL	38		
MODIFICATEURS	38		

<b>FEUILLE CAPACITÉ</b>	<b>43</b>	<b>FEUILLE ÉQUIPEMENT</b>	<b>47</b>
RANG	43	ÉQUIPÉ	47
COÛT EN POINTS DE CAPACITÉ	44	SOUS-TYPE	48
APPRISE	44	EMPILABLE ET RECHARGEABLE	51
TEMPS D'ACTION	44	AUTRES CARACTÉRISTIQUES	51
FRÉQUENCE D'UTILISATION	44	ACTIONS/EFFETS DES ÉQUIPEMENTS	51
SORT	45	<b>FEUILLE ATTAQUE DE RENCONTRE</b>	<b>52</b>
AUTORISER UNE CAPACITÉ LIÉE	46	SOUS-TYPE	52
ACTIONS/EFFETS DES CAPACITÉS	46	PROPRIÉTÉS	52
		ACTION/EFFET DES ATTAQUES DE RENCONTRES	52

## **PARTIE 3**

### ***ACTIONS ET EFFETS***

53

<b>CONFIGURATION INITIALE</b>	<b>54</b>	<b>RÉSOLUTIONS</b>	<b>65</b>
COMPRÉHENSION DU CONCEPT	54	ATTAQUE	65
INFORMATIONS INITIALES	55	ATTAQUE AUTOMATIQUE	67
LES PROPRIÉTÉS	57	SOIN	68
<b>CONDITIONS</b>	<b>59</b>	BUFF/DEBUFF	69
<b>MODIFICATEURS</b>	<b>61</b>	CONSOMMABLE	69
VALEUR DU MODIFICATEUR	61	EFFET SUPPLÉMENTAIRE	70
CARACTÉRISTIQUES	62	<b>LES VARIABLES</b>	<b>72</b>
COMBAT	62	VARIABLES CHIFFRÉES	73
ATTRIBUT	63	LES VARIABLES DE JETS DE DÉS	73
RESSOURCE	63	LES VARIABLES DES CIBLES	73
JET DE COMPÉTENCE	63	<b>EXEMPLES ET CONCLUSION</b>	<b>74</b>
ÉTATS	64	EXEMPLES	74
DÉ BONUS ET DÉ MALUS	64	CONCLUSION	77

## **PARTIE 4**

### ***JETS ET MESSAGES***

78

<b>LES JETS PRINCIPAUX</b>	<b>79</b>	<b>LES AUTRES JETS ET MESSAGES</b>	<b>87</b>
OPTIONS	79	JET DE SOINS ET CONSOMMABLE	87
JET DE CARACTÉRISTIQUE	80	DESCRIPTION DANS LE CHAT	88
JET D'ATTAQUE	82	JET SECRET	88
JET DE DOMMAGES	85		

## **PARTIE 5**

### ***TABLES ALÉATOIRES***

89

<b>INSPIRATION ET RAPIDITÉ</b>	<b>90</b>
--------------------------------	-----------

# PRÉSENTATION DU SYSTÈME

**G**âce au soutien de Black Book Editions, la nouvelle version de Chroniques Oubliées Fantasy 2 a été développée pour Foundry Virtual Table Top version 13 par une équipe de passionnés.

Cette adaptation comporte deux éléments : **Le système Chroniques Oubliées** qui implémente les règles et **le Module Chroniques Oubliées Fantasy** qui contient tous les éléments présents dans le PDF officiel du Livre des Règles.

Il est possible d'utiliser le Système sans le module mais si vous souhaitez jouer avec **les Profils, les Voies, les Capacités, les Équipements ou les Rencontres présents dans le Livre des Règles**, nous ne pouvons que vous conseiller d'installer également le Module. De plus certaines fonctionnalités, par exemple les formations martiales, nécessitent le Module. Dans tous les cas, l'adaptation sur FoundryVTT est un bon moyen de jouer en ligne avec vos amis mais **il sera toujours plus simple d'avoir également les livres en physique**, surtout pour le Maître du Jeu (MJ).

Vous pouvez retrouver toute la gamme pour Chroniques Oubliées Fantasy 2 sur le site de Black Book Edition : <https://black-book-editions.fr/> et directement sur la page de COF V2.

Vous y trouverez **le Livre des Règles, l'Atlas d'Osgild et les règles optionnelles, un bon nombre de Missions, la grande campagne de Calice, le crépuscule des déesses en deux tomes ainsi que de nombreuses aides de jeu** (cartes de voies, des mementos pour les créatures...). FoundryVTT ne fait pas tout et dans la plupart du temps, le MJ et les Joueurs auront plus de fluidité s'ils possèdent des éléments de la gamme. La version 2 de COF est en plein développement par BBE et des nouveautés arrivent régulièrement (le Bestiaire, le guide de Couronne, la cité franche, d'autres missions...).



## LE SYSTÈME ET LE MODULE

Le système nécessite la version 13 de Foundry VTT.

A tous ceux qui utiliseront ce système, n'oubliez pas que des choix ont dû être faits et que des fonctionnalités seront encore ajoutées. Nous avons beaucoup d'idées pour la suite, mais si vous lisez ces lignes, c'est que cette version vous permet déjà de faire des parties de Jeu de rôles entres amis, avec un maximum de simplicité et d'automatisation. **Nous sommes à l'écoute de vos remarques, de vos idées d'amélioration et n'hésitez pas à nous remonter les bugs que vous découvrirez lors de vos sessions.** Les critiques constructives sont les bienvenues.

Rendez-vous sur le forum de Black Book Edition ou sur le Discord Foundry français (La Fonderie - Salon chroniques-oubliées).

Chroniques Oubliées Fantasy 2 est un système qui **convient autant aux MJ débutants ou expérimentés et aux joueurs de tous les niveaux.**

Nous espérons que vous passerez un agréable moment dans l'Univers de Chroniques Oubliées Fantasy.

### Copyright

Les contours des images pour les Profils et les Voies ont été réalisés avec l'outil Token Stamp 2 sur le site <https://rolladvantage.com/tokenstamp/>.



## CRÉDITS

- ◇ Merci à Kristov pour avoir porté le projet sur la durée avec une forte d'implication.
- ◇ Merci à Caloup pour avoir contribué au système ces derniers mois, et créé une grande partie des items et acteurs du module.
- ◇ Merci à l'Alchimiste pour les tests, les changements de css et la création du guide du système.
- ◇ Merci à LionelL2 pour la refonte de la structure less et css, et le design des interfaces.
- ◇ Merci à Zigmund pour avoir été là au tout début de la création de ce système.
- ◇ Merci à tous les autres testeurs et contributeurs (Ganodor, Khamûl, Sigrhild, Stany) qui ont aidé à peaufiner ce système.

## SYSTÈME SANS LE MODULE ?

**Le système implémente les mécaniques de jeu** de la nouvelle version de Chroniques Oubliées Fantasy, tout en restant générique pour tous les univers de Chroniques Oubliées. Ce système, Chroniques Oubliées, est prévu pour fonctionner avec un module qui contient les éléments spécifiques à chaque univers.

**Le module "Chroniques Oubliées Fantasy 2 - Livre des règles"** contient les éléments contenus dans le PDF Livre des règles de Chroniques Oubliées Fantasy (Acteurs, Objets, Tables aléatoires, Bestiaire). Il permet de jouer directement après l'installation, et précise ainsi certaines mécaniques de jeu (par exemple, les formations martiales).

Le système est conçu pour fonctionner avec le module du Livre des Règles. **Si vous utilisez seulement le système** (sans le module associé), **certains éléments ne fonctionneront pas du tout, par exemple les formations martiales.**

## COMPENDIUMS

Dans le Module COF2, vous trouverez des Compendiums avec les éléments présents dans le Livre des Règles. Ils ont été configurés pour être directement utilisables pour vos parties. Dans ces Compendiums. Vous trouverez ainsi :

- ◆ Les **Journaux du Livre des règles** de COF2
- ◆ Le **Guide du système pour FoundryVTT** qui explique le fonctionnement des différents éléments du système.
- ◆ **Les Acteurs** du Livre des Règles (personnages prêtirés, animaux, compagnons, humains, créatures...)
- ◆ **Les Objets** (Profils, Traits, Voies, Capacités, Équipements et Attaques des rencontres)
- ◆ Toutes **les Tables aléatoires** du Livre des Règles

Vous avez deux choix d'utilisation, qui ont chacun leurs avantages et leurs inconvénients :

- ◆ Pour utiliser les Compendiums, **vous pouvez importer** (Clic droit - Importer) **dans votre monde tous les éléments des Compendiums** pour les avoir à disposition dans les bons onglets de la Barre latérale de FoundryVTT. Vous pourrez les incorporer à vos feuilles de Personnage ou de Rencontre, les rendre accessibles à vos joueurs, les dupliquer et les réorganiser à votre convenance.
- ◆ **Vous pouvez aussi utiliser les éléments présents directement depuis les Compendiums en les glissant-déposant sur les Feuilles de Personnage ou de Rencontre.** Le principal avantage est de ne pas encombrer votre monde tout en vous permettant d'utiliser tous les éléments des Compendiums. **Lorsqu'il y aura des mises à jours du module, les éléments présents dans les Compendiums seront modifiés** alors que les éléments importés ne seront pas mis à jour.

Si vous faites des modifications sur un élément des Compendiums, privilégiez l'importation de l'élément sinon vos modifications seront supprimés en cas de mise à jour.

Si vous utilisez un élément depuis le Compendium sans le modifier, vous pouvez le glisser-déposer directement sur les Acteurs.

## OPTIONS DU SYSTÈME

Dans l'onglet Paramètres de la barre latérale de FoundryVTT, cliquez sur «Configurer les paramètres» et cherchez dans la liste «Chroniques Oubliées 2» pour ouvrir les options du Système. Certaines options sont déclenchées au moment de démarrer votre session de FoundryVTT donc, **certaines modifications d'options vous demanderont de recharger la session.** N'oubliez pas d'enregistrer toutes vos pages avant de modifier les options.

### Mode Debug

Utilisée par les développeurs ou pour le débogage, **cette option permet d'afficher certains éléments sur la fiche, tels que des identifiants.**

Cette option permet également d'envoyer dans la console du navigateur des indications sur le fonctionnement du système. Donc, en cas de bug, un développeur pourrait vous demander d'activer cette option pour trouver la raison du dysfonctionnement.

**ATTENTION** : Si cette option est cochée, il y a un risque de modifier des paramètres par mégarde ou ignorance.

The screenshot shows the 'Mode Debug' settings in FoundryVTT. It includes the following options:

- Mode Debug** (checked)
- Affiche certaines valeurs techniques. Utile pour les développeurs exclusivement.
- Utiliser la règle de l'initiative aléatoire** (checked)
- Le résultat d'un d6 explosif (ajout et relance sur 6) est ajouté à l'initiative.
- Afficher la difficulté** (dropdown menu: Utiliser la difficulté et l'afficher pc)
- Active l'affichage de la difficulté sur les jets de compétences/attributs et d'armes.
- Activer les jets combinés attaque et dommages** (checked)
- Permet de lancer les jets d'attaque et de dommages simultanément.
- Afficher les boutons de dommages** (unchecked)
- Affiche les boutons d'application des dommages dans les messages de chat à tout le monde.
- Vérification des mains libres** (dropdown menu: Vérification (ignorable par tous))
- Vérifier que le personnage a assez de mains libres pour équiper un objet (Maintenir MAJ pour ignorer le contrôle)

## Utiliser la règle de l'initiative aléatoire

- ◆ **Si cette option est décochée**, les règles du livre de base s'appliquent pour déterminer l'initiative.
- ◆ **Si l'option est cochée**, chaque protagoniste ajoute à son score d'initiative le résultat d'1d6 pour donner une part de hasard dans l'ordre du tour. Le d6 est dit «explosif» car si le résultat du dé est un 6, le protagoniste ajoute 6 et relance le dé une nouvelle fois et ainsi de suite tant qu'il obtient 6 au dé.

**Cette option modifie le calcul du score d'initiative mais dans les deux cas, les règles pour déterminer l'ordre du Tour sont les mêmes.** La plus haute initiative joue en premier. En cas d'égalité, c'est le protagoniste avec un Niveau plus élevé qui prend la priorité puis ce sont les feuilles Personnages qui jouent avant les feuilles Rencontres.

## Afficher la difficulté

Trois options sont disponibles pour modifier la façon d'utiliser la difficulté pour vos tests de compétences (caractéristiques), d'attaques ou autres.

### Ne pas utiliser ni afficher la difficulté

C'est l'option la moins automatisée. Dans cette situation, **le MJ et les PJ lancent leurs jets de compétences, leurs attaques, leurs jets de dommages... indépendamment des difficultés des tests** (Degré de Difficulté ou Défense ou test Opposé). Le MJ détermine seul si le test est réussi ou raté.

Vous ne voyez pas dans les fenêtres de dialogue du tchat que le test est réussi ou raté et les dommages d'une attaque ne sont pas lancés automatiquement.

### Utiliser la difficulté et l'afficher pour tout le monde

**Cette option permet d'utiliser la difficulté et de la révéler pour les PJs.**

Lorsqu'un PJ fera un test d'Attaque en ciblant un ennemi, **il verra immédiatement la Défense de la cible et, en lançant son jet, la fenêtre de dialogue du tchat annoncera si l'attaque est réussie ou ratée.** Cette option est simple d'utilisation

et permet l'automatisation du jet de Dommages en cas d'attaque réussie si vous activez l'option pour combiner les jets d'Attaque et de Dommages (voir ci-après).

### Utiliser la difficulté et l'afficher uniquement au MJ

Voici un mélange des deux options précédentes qui ressemble beaucoup à l'expérience vécue autour d'une table de jeu de rôles en physique.

- ◆ **Pour le MJ, les scores de difficulté sont affichés, la réussite et l'échec sont indiqués** dans les fenêtres de dialogue du tchat et les jets de Dommages sont combinés en cas de réussite si l'option plus bas est cochée.
- ◆ **Pour les PJ, la difficulté est masquée, la réussite ou l'échec des tests ne sont pas affichés** dans le tchat et les jets de Dommages ne sont pas automatisés même si l'option est cochée plus bas.

*Consultez Jets et les Messages page 78 pour plus de détails.*

## Activer les jets combinés Attaque et Dommages

**Cette option permet d'afficher une seule fenêtre pour le Jet d'Attaque et le Jet de Dommages lorsqu'on veut réaliser une Attaque.**





Si cette option est cochée, à chaque fois que le MJ ou les PJ feront un Jet d'Attaque contre une Difficulté (Défense, DD, test Opposé...) et qu'ils obtiendront une réussite, les jets de Dommages seront lancés automatiquement dans le tchat.

Automatisation très pratique, cette option évite de perdre du temps en demandant aux PJ qui viennent de réussir une Attaque de cliquer sur l'icône pour effectuer le test de Dommages. Pour le MJ, qui doit fréquemment faire des Attaques, cette option permet également d'éviter les erreurs et les oublis.

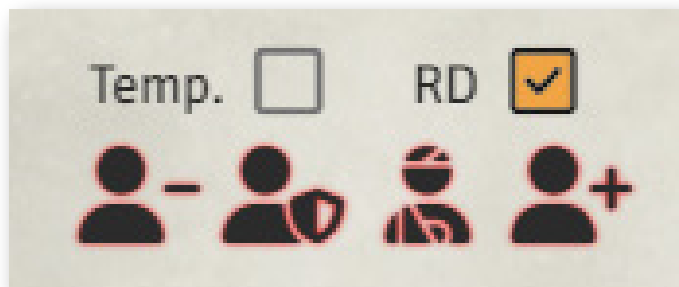
*Consultez Jet d'attaque page 82 pour plus de détails.*

## Afficher les boutons de Dommages

En cochant cette option, 6 options apparaîtront dans la fenêtre de dialogue du tchat pour les jets de Dommages :

- ◆ **La case à cocher RD** : en cochant cette case, la Résistance aux Dommages de la cible sera appliquée pour la soustraction de Dommages.
- ◆ **La case à cocher Temp.** : en cochant cette case, les Dommages subis par la cible seront ajoutés aux DM temporaires. Si l'équipement est configuré pour infliger des DM temporaires, la case est automatiquement cochée.
- ◆ **L'icône ** : permet de réduire les PV de la cible du Total du jet de Dommages effectué (en retirant ou non la RD en fonction de la case précédente).
- ◆ **L'icône ** : permet de réduire les PV de la cible de la moitié du Total du jet de Dommages effectué dans les cas, par exemple, où la cible a une résistance à ce type de Dommages ou si la cible réussit un test pour ne subir que la moitié des Dommages d'une attaque.
- ◆ **L'icône ** : permet de réduire les PV de la cible du double du Total du jet de Dommages effectué dans le cas d'un Succès Critique ou dans le cas où la cible à une vulnérabilité au type de Dommages de l'attaque, par exemple.
- ◆ **L'icône ** : permet d'augmenter les PV de la cible du Total du jet de Dommages effectué. Bouton très pratique, par exemple, dans le cas des Dommages «vampiriques» car vous pouvez cibler l'ennemi et lui faire perdre les PV de l'attaque puis cibler l'attaquant pour lui faire gagner autant de PV que de Dommages infligés.

*Consultez Jet de dommages page 85 pour plus de détails.*



## Vérification des mains libres

Grâce à l'option **Ne pas vérifier**, vous pouvez équiper une arme ou un équipement depuis la Feuille Personnage (pour les PJ, PNJ ou monstres complexes) **sans contrôle particulier, et même si dans la logique, il n'a pas assez de mains pour l'utiliser**. Cela évite de devoir à chaque fois déséquiper une arme pour pouvoir équiper et, ensuite, utiliser une autre arme ou équipement.

Les options **Vérification** permettent d'**interdire aux protagonistes d'équiper une arme ou un objet s'il n'a pas suffisamment d'emplacement s de mains disponibles**. Par exemple, un message d'erreur s'affiche s'il clique sur l'icône pour équiper une arme à deux mains alors qu'il a déjà une épée d'équipée.

### Ignorer la contrainte

Pour ignorer la contrainte de mains libres, il faut maintenant appuyer la touche SHIFT lorsque l'on clique sur l'icône pour équiper l'arme ou l'objet.


L'une des options **ignorable par tous** permet au MJ ET aux PJ d'utiliser la touche SHIFT pour ignorer la contrainte de mains libres. L'option **ignorable uniquement par le MJ** permet seulement au MJ de pouvoir utiliser la touche SHIFT pour ignorer la contrainte.

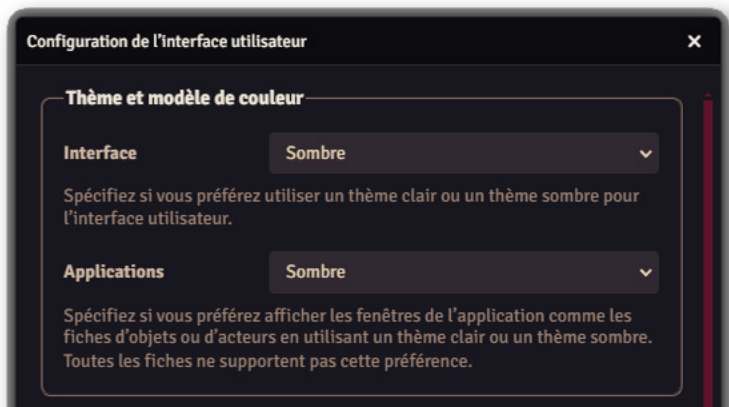
*Consultez Feuille Équipement page 47 pour plus de détails.*

## LES THÈMES

Le système a été entièrement configuré pour être agréable et fonctionnel avec le thème clair ou Sombre.

Depuis la version 13 de FoundryVTT, il est possible de régler un thème pour l'interface de FoundryVTT et une autre option pour les fenêtres qui s'ouvrent.


Dans l'onglet Paramètres  de FoundryVTT, sélectionnez "Configurer les paramètres". La première option de "core" permet de modifier les thèmes selon votre convenance.





Dans ce guide, nous avons privilégié le thème clair au cas où vous souhaiteriez imprimer certaines pages.



## VERROUILLAGE

Les éléments du système possèdent un bouton dans la partie gauche de la barre de titre de leur fenêtre. Ce bouton "On/off"  est présent sur la grande majorité des fenêtres que vous utiliserez. Dans certaines situations, il ne sera pas visible.

**Le bouton de Verrouillage permet de gérer l'état de la feuille entre Verrouillée et Déverrouillée.**

- ◆ **En Mode Verrouillé,**  vous pourrez consulter les informations de l'élément et modifier seulement quelques paramètres pour apporter plus de facilité aux joueurs et aux MJ.
- ◆ **En mode Déverrouillé,**  de nombreuses valeurs de la feuille seront accessibles et modifiables. De nouveaux champs apparaîtront sur les Feuilles d'Acteurs ou des propriétés seront activables, par exemple.

Dans chaque chapitre, nous verrons les changements possibles en mode Verrouillé ou Déverrouillé pour chaque type d'élément.

**Si vous ne voyez pas le Bouton Verrouillage, c'est que vous n'avez pas les droits suffisants pour déverrouiller la feuille ou alors que vous êtes en train de consulter un acteur présent dans un Compendium verrouillé.**

Si l'acteur est dans un Compendium, il faudra d'abord déverrouiller ce dernier pour pouvoir l'ouvrir et déverrouiller la feuille pour modifier des valeurs.

Il est fortement recommandé d'utiliser le plus souvent possible les Feuilles verrouillées afin de ne pas modifier ou supprimer des informations importantes de la feuille par mégarde.



PARTIE 1

# LES ACTEURS

# AVANT-PROPOS

Il existe, dans le système Chroniques Oubliées Fantasy 2, deux types d'acteurs. **Les Personnages et les Rencontres.** Dans les deux cas, les acteurs permettent de créer des protagonistes qui pourront être positionnés sur les scènes, être ciblés, réaliser des jets de dés, posséder des capacités...

Les deux acteurs sont très différents ainsi il faudra choisir la bonne option en fonction de ce que vous voulez créer. **Dans les sections suivantes, nous vous présentons les caractéristiques de chaque type d'Acteurs.**

De façon simplifiée, la Feuille Personnage est équivalente à la feuille de personnage papier que l'on trouve dans le Livre des Règles. Grâce à elle vous pouvez créer des protagonistes complets avec tous les éléments contenus dans le système Chroniques Oubliées Fantasy 2 (Profils, Voies, Peuples, Équipements...) et avec toutes les valeurs nécessaires (les attaques, les Points de Chance, de Magie ou les Dés de Récupération, par exemple).

La feuille Rencontre prend modèle sur les blocs de créatures du Livre des Règles. Fortement simplifiée, cette feuille permet d'avoir tous les éléments pour utiliser les monstres, PNJ, animaux... sans passer trop de temps créer un adversaire.

Le détail des feuilles Rencontre permettra d'ex-

poser ses limitations pour permettre au MJ de savoir rapidement s'il doit plutôt créer un Acteur de type Personnage pour les protagonistes avancés ou de type Rencontre pour les protagonistes simples.

## A LA CRÉATION

De base un Personnage possède déjà deux Objets sur sa feuille :

Mains Nues : c'est un Équipement qui permet de réaliser des attaque à mains nues.

Soutenir ; il s'agit d'une Capacité Hors-Voie qui permet de réaliser l'action du même nom prévue dans le Livre des Règles page 216.

La lecture de ce guide ou l'apprentissage du système vous permettra de mieux appréhender ces éléments donc nous n'en diront pas plus pour le moment.


# FEUILLE PERSONNAGE

La fiche Personnage peut être utilisée pour créer les Aventuriers joués par les Joueurs mais peut aussi être utilisée aussi pour créer n'importe quel PNJ ou monstre qui nécessite une certaine complexité ou une évolution au cours de la campagne. Etant beaucoup plus évoluée que la fiche Rencontre, la fiche Personnage permet de créer des protagonistes complets (avec des profils, des voies de Peuple, des équipements utilisables, des Effets passifs et activables...) exactement comme pour les feuilles des Joueurs.

La fiche Rencontre est simplifiée pour les créatures simples ou les PNJ de base.

La feuille Personnage est divisée en plusieurs sections détaillées ci-dessous.



## VERROUILLAGE DE LA FICHE PERSONNAGE

Le Bouton Verrouillage  permet de verrouiller ou de déverrouiller la feuille. Le verrouillage est global pour tous les onglets et toutes les sections de la feuille.

**Lorsque la feuille est verrouillée**, de nombreuses actions ne sont pas possibles (par exemple, supprimer un objet de l'inventaire, modifier le nombre maximum de PV, modifier les caractéristiques, apprendre des capacités...). Afin d'éviter les erreurs, la plupart du temps la fiche sera verrouillée même s'il est tout à fait possible d'utiliser une fiche déverrouillée.

**Lorsque la feuille est déverrouillée**, de nombreuses actions sont permises, au risque de faire une erreur.

Sur une feuille déverrouillée vous pourrez :

- ◆ **Modifier les statistiques** de la barre latérale
- ◆ **Modifier le Niveau du Personnage** en haut à droite de la feuille
- ◆ **Modifier les caractéristiques** grâce à l'icône d'édition  qui apparaît et supprimer des profils ou des Traits dans l'onglet Principal
- ◆ **Supprimer des objets** de l'onglet inventaire grâce à l'icône Poubelle  qui apparaît
- ◆ **Supprimer des Voies, apprendre ou désapprendre des Capacités ou éditer** les Voies ou les Capacités dans l'onglet Voies & Capacités

# ENTÊTE

## Image

En haut à gauche, **l'image du Personnage est modifiable en cliquant sur l'image de base** et en parcourant l'explorateur d'images pour choisir la bonne illustration pour la fiche.

**A la création d'un nouveau Personnage, le choix de l'image sera également appliqué au prototype du Token.** Par la suite si vous modifiez l'image du Personnage ou du Token cela ne modifiera pas l'autre image. Ainsi, vous pouvez avoir une image d'illustration du Personnage et une autre image spécifique pour le Token.

**ATTENTION** : Vérifiez les images avec un fond transparent pour la feuille car il arrive qu'elles ne soient pas très visibles surtout si elles sont sombres.

## Nom

**Ce champ indique le nom du Personnage. Il est modifiable quand la feuille est déverrouillée.** Lorsque vous créez un nouveau Personnage, le nom de l'Acteur est automatiquement associé au nom du Personnage et à celui affiché par le Token. Si vous modifiez, par la suite, le nom du Personnage sur la feuille ou le nom de Token, cela ne modifiera pas l'autre nom. Ainsi, vous pourrez créer un personnage avec une feuille nommée «Ramiel, le psychopathe» alors que le Token affiche «Elfe souriant».

## Peuple et Profils

**Dans l'entête apparaît également le Peuple du Personnage ainsi que son ou ses profils.** Que la feuille soit verrouillée ou non, cette section est juste une indication dans l'entête. Pour pouvoir interagir avec le Peuple ou le Profil du Personnage il faut se rendre dans Onglet Biographie.

Personnage: Kamshaka
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

## Kamshaka

Demi-orc
Rodeur

Niv. 8

AGI	CON	FOR	PER	CHA	INT	VOL
+0	+2	+3	+0	-1	+0	+0

CONTACT	DISTANCE	MAGIQUE
+11	+6	+8
INITIATIVE	DÉFENSE	RD
13	13	0
VIGUEUR	DM TEMP.	
52 / 52	0	
CHANCE	RÉCUPÉRATIO	MANA
2 / 2	4 / 4	0 / 0
DÉPLACEMENT		
10 m		
ÉTATS		
Vision dans le noir <input type="checkbox"/>		

Principal
Inventaire
Voies & Capacités
Effets
Biographie

ACTIONS

- MAINS NUES
- (L) SOUTENIR
- CRITIQUE BRUTALE
- (L) ATTAQUE SANGLANTE
- ARCHER ÉMÉRITE - COMBAT À L'ARC
- ARCHER ÉMÉRITE - COMBAT À L'ARME DE JET
- DANS LE MILLE - (A)
- DANS LE MILLE - (L)
- (L) TIR RAPIDE
- (G) GRAND PAS
- COUTEAUX DE LANCER
- FIOLE DE FEU GRÉGEAIS (1)

## Niveau du Personnage

Pour pouvoir modifier le Niveau, la fiche doit être déverrouillée. Dans ce cas, en cliquant sur le chiffre, il est possible de modifier le Niveau du Personnage. **Cela a de nombreuses incidences sur le personnage** (augmentation de PV, de plusieurs valeurs de Combat, du nombre de Points de Capacités...).

## Caractéristiques

Les 7 caractéristiques de COF 2 apparaissent ici.

### Feuille Verrouillée

◇ **Caractéristique Supérieure/Héroïque** : un astérisque \* apparaît après le nom de la caractéristique lorsque celle-ci est Supérieure ou Héroïque.

Lors d'un Test de Compétence, l'option «Jet avec dé bonus» sera automatiquement sélectionné pour les caractéristiques Supérieures.

◇ **Modificateurs** : Les modificateurs sont calculés dynamiquement en fonction des Capacités actives, des Effets actifs ou d'autres éléments du Personnage.

**Une info-bulle donne le détail de la valeur de chaque caractéristique** lorsque l'on laisse la souris sur le score de caractéristique quelques instants.

◇ **Jet de Caractéristiques** : Un clic gauche sur la valeur de la caractéristique permet d'ouvrir une fenêtre pour réaliser un Jet de caractéristique. Cette fenêtre permet de choisir les éventuels bonus ou malus circonstanciels et de réaliser le jet.

## Modification des Caractéristiques

Lorsque la feuille est déverrouillée, une icône ✎ apparaît à droite de la ligne des caractéristiques. Une fenêtre pour «Éditez vos caractéristiques» s'ouvre lorsque vous cliquez dessus. **Pour chaque caractéristique, vous pouvez définir si elle bénéficie d'un dé bonus, sa valeur de base, d'éventuels bonus au modificateur et visualiser les bonus/malus apportés par les capacités du Personnage ainsi que le modificateur total pour chaque caractéristique.**

Sur cette fenêtre aussi, lorsque vous pointez le Modificateur total d'une caractéristique, une info-bulle vous indique de quel effet provient les différents bonus ou malus sur cette caractéristique.

### Éditez vos caractéristiques

Cette ligne permet de choisir entre quatre options :

◇ **Caractéristiques libres** : choix par défaut, cela permet d'inscrire n'importe quelle valeur de base pour chaque caractéristique.

Lorsque vous sélectionnez cette option, toutes les valeur de caractéristiques sont remises à 0.

**ATTENTION** : avec cette option aucune limitation n'est prise en compte pour vos modificateurs de caractéristiques.

◇ **Polyvalent, Expert et Spécialiste** : ces options affichent la liste des valeurs pour le type choisi comme défini dans les règles page 27.

Définissez les valeurs de base pour chaque caractéristique en glissant-déposant chaque case vers la ligne "Base". Les valeurs utilisées sont grisées.

	AGI AGILITÉ	CON CONSTITUTION	FOR FORCE	PER PERCEPTION	CHA CHARISME	INT INTELLIGENCE	VOL VOLONTÉ
Supérieur	SUPÉRIEUR	SUPÉRIEUR	SUPÉRIEUR	SUPÉRIEUR	SUPÉRIEUR	SUPÉRIEUR	SUPÉRIEUR
Base	0	0	0	0	0	0	0
Traits & Effets	-1	+1	+0	+0	+0	+0	+1
Bonus	0	0	0	0	0	0	0
Bonus total	-1	1	0	0	0	0	1

Éditez vos Caractéristiques

Expert

3 2 1 1 0 0 -1

Glissez-déposez les valeurs ci-dessus à la place sur la ligne Base

## BARRE LATÉRALE

A gauche dans la barre latérale, les statistiques principales du Personnage sont listées et visibles quelque soit l'onglet actif sur la feuille.

- ◇ **CONTACT** = bonus d'Attaque au Contact
- ◇ **DISTANCE** = bonus d'Attaque à Distance
- ◇ **MAGIQUE** = bonus d'Attaque Magique
- ◇ **INITIATIVE** = valeur d'initiative
- ◇ **DÉFENSE** = valeur de Défense (DEF)
- ◇ **RD** = réductions des Dommages
- ◇ **VIGUEUR** = nombre de Points de Vigueur Actuel et Maximum (PV)
- ◇ **DM TEMP.** = nombre de Dommages Temporaires subis actuellement par le Personnage
- ◇ **CHANCE** = nombre de Points de Chance Actuels et Maximum (PC)
- ◇ **RÉCUPÉRATION** = nombre de Dés de Récupération Actuel et Maximum (DR)
- ◇ **MANA** = nombre de Points de Mana Actuel et Maximum (PM)
- ◇ **DÉPLACEMENT** = distance maximum de déplacement du Personnage pour une action de Mouvement. Pour le moment, un seul déplacement est pris en compte.
- ◇ **ÉTATS** = liste des états actifs du Personnage obtenu dans les Modificateurs des Actions et Effets.

### Info-bulles :

Des info-bulles pour chaque statistique permettent d'afficher les Effets et les Modificateurs qui entrent dans le calcul de chaque statistique en laissant la souris immobile sur le chiffre de la statistique.

### Feuille Verrouillée :

Il est possible d'ajouter ou de retirer des Points de Vigueur, de Chance, de Récupération, de Mana et des Dommages Temporaires en cliquant sur le chiffre de gauche. Il est possible d'écrire le chiffre ou d'utiliser la molette de la souris pour augmenter ou diminuer le chiffre facilement.

**ATTENTION** : le nombre de PV, PC, PM et DR courant n'est pas limité par le nombre maximal afin de pouvoir palier à toutes les situations.

<b>CONTACT</b>		<b>DISTANCE</b>		<b>MAGIQUE</b>	
+14		+11		+13	
Force ▾		Agilité ▾		Volonté ▾	
12 / +0		10 / +0		12 / +0	
<b>INITIATIVE</b>		<b>DÉFENSE</b>		<b>RD</b>	
10		15		0	
Percept ▾		Agilité ▾		0 / +0	
10 / +0		10 / +0			
<b>VIGUEUR</b>			<b>DM TEMP.</b>		
53 / 53			0		
33 / +0					
<b>CHANCE</b>		<b>RÉCUPÉRATION</b>		<b>MANA</b>	
1 / 1		4 / 4		10 / 10	
Charism ▾		Constiti ▾		Volonté ▾	
1 / +0		4 / +0		10 / +0	
<b>DÉPLACEMENT</b> 10 m					
10		+0		Mètres ▾	
<b>ÉTATS</b>					
▶ Vision dans le noir <input type="checkbox"/>					

## Feuille Déverrouillée :

En déverrouillant la feuille, il est possible de :

- ◇ **Modifier les caractéristiques utilisées pour le calcul de la statistique** (utiliser AGI pour le calcul de l'Attaque de Contact plutôt que FOR, par exemple)
- ◇ **Modifier certain score de base. La plupart sont calculés automatiquement** et ne sont pas modifiables mais pour les Points de Vigueur, de Chance, de Récupération, de Mana et pour le Déplacement, le score de base peut être modifié en cliquant sur le chiffre.
- ◇ **Ajouter un bonus ou un malus pour chaque statistique** qui sera ajouté au score final.
- ◇ **Modifier l'unité de mesure du Déplacement.** Il est possible de choisir entre des déplacements exprimés en Mètres ou en Pieds.

## Test de Chance

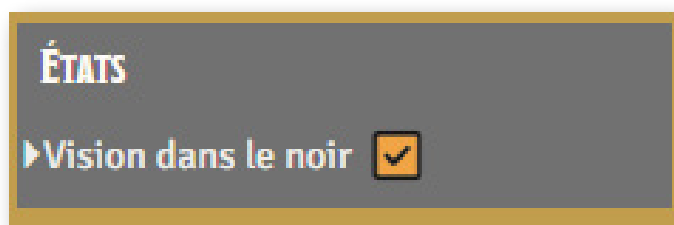
Pour effectuer un test de chance, cliquez sur l'icône ♣ à gauche de votre nombre de PC. Cela envoie un message dans le tchat avec le résultat du test de chance et les jets de dés effectués.

*Voir page 206 du livre des Règles pour plus d'informations*

## État Vision dans le Noir

Si votre personnage possède la Vision dans le Noir, elle apparaîtra dans le cadre États en bas de la barre latérale.

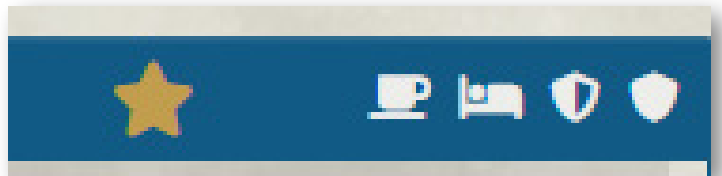
**Cet état est particulier car il possède une case à cocher qui permet d'activer ou désactiver la Vision dans le Noir** en fonction de la situation. Cette modification peut être réalisée en mode Verrouillé ou Déverrouillé.



## ONGLET PRINCIPAL

C'est sûrement l'onglet sur lequel les Joueurs resteront le plus souvent. La liste des actions visibles sur cet onglet permet aux PJs de réaliser beaucoup de choses.

Le cadre Actions est évolutif en fonction des actions réalisables par le Personnage.



## 5 icônes de base









- ◇ **★ Mini-feuille** : permet d'ouvrir la mini-feuille du personnage. Elle est détaillée page 18.
- ◇ **☕ La tasse** : permet de réaliser **une Récupération Rapide** (LdR page 221). En cliquant dessus, une fenêtre de confirmation apparaît. En acceptant, le Test de Récupération est effectué, les Actions avec une fréquence d'utilisation définie par «Combat» seront rechargées et un message est envoyé dans le tchat.
- ◇ **🛏 Le lit** : permet de **réaliser une Récupération Complète** (LdR page 221). En cliquant dessus, vous récupérez 1 Dé de Récupération, les Actions avec une fréquence d'utilisation définie «Quotidien» seront rechargées et une fenêtre vous propose de dépenser 1 DR immédiatement pour récupérer des Points de Vigueur. Si vous acceptez, un message est envoyé dans le tchat.
- ◇ **🛡 Le demi-bouclier** : permet de se mettre en Défense Partielle (LdR page 216). Cela rajoute automatiquement +3 en DEF.
- ◇ **🛡 Le Bouclier** : permet de se mettre en Défense Totale (LdR page 216). Cela rajoute automatiquement +5 en DEF.

Les icônes activées deviennent vertes. Pour désactiver les Défense Partielle ou Totale, cliquez à nouveau sur l'icône. La couleur blanche indique que l'option est inactive.

## Liste des Actions

Les Effets Activables, les Attaques, les Consommables, les Sorts apparaissent dans ce cadre.

Sur chaque ligne, sont affichées les informations suivantes :

- ◇ **L'icône et le nom de l'Action**
- ◇ **Le type d'action** : Amélioration , soin , attaque au contact , attaque à distance , attaque magique , sort , consommable  ou affaiblissement .
- ◇ **Le Temps de l'action** : Action Gratuite (G), Action d'Attaque (A), Action de Mouvement (M) ou Action Limitée (L)
- ◇ **La fréquence ou quantité limitée** : le nombre entre parenthèse indique le nombre d'actions réalisables. L'utilisation est limitée soit par la fréquence d'utilisation quotidienne ou par combat, ou par la quantité de charges ou d'objets possédés pour les potions, par exemple.
- ◇ **L'icône ⌘** si l'action a des effets qui fonctionnent uniquement en mode Combat.

*Voir page 70 pour plus d'informations sur les Effets Supplémentaires*

◇ **Les boutons pour réaliser l'Action** : Jet d'attaque ou de Dommages, consommation du consommable, activation de l'amélioration ou de l'affaiblissement. Il suffit de cliquer sur les boutons pour réaliser l'action. En fonction du type d'action et des paramètres définis, la réaction du système sera différente.

**Lorsque l'icône est verte**, l'action n'a pas de fréquence définie. Elle peut ainsi être utilisée autant de fois que nécessaire.

**Lorsqu'elle est bleue**, l'action possède une fréquence d'utilisation limitée ou une quantité limitée pour les consommables (3 utilisations quotidiennes, par exemple). Si le Personnage uti-

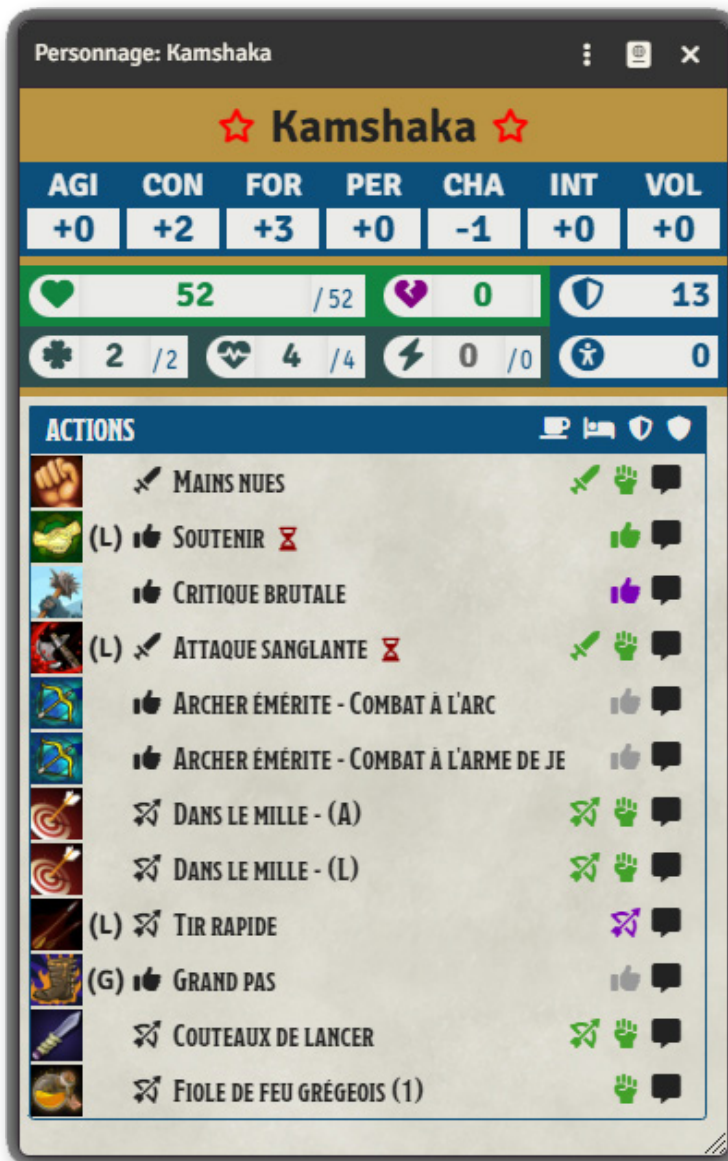
lise toutes les actions prévues, l'icône devient grise.

**Lorsqu'elle est violette**, l'effet est activé. Cela permet de différencier les Actions qui s'activent instantanément (jet d'attaque...) et les actions qui s'activent sur la durée (un bonus temporaire, par exemple).

- ◇ **Une icône de Message** : permet d'envoyer dans le tchat la description de l'Action mais uniquement visible par le MJ. Si l'action est de type Attaque Contact, Distance ou Magique, un bouton en bas du message dans le tchat permet au MJ d'effectuer un Jet d'Attaque ou de Dommages. Si l'action est de type Amélioration, Affaiblissement ou Consommable, un bouton en bas du message dans le tchat permet au MJ de désactiver les effets de l'action.

*Consultez Feuille Capacité page 43 et Actions/Effets page 53 pour avoir plus d'informations sur les types d'actions et leurs effets.*





## MINI-FEUILLE

L'icône ★ permet d'ouvrir la mini-feuille de personnage. Cette feuille permet d'afficher uniquement les informations utiles du personnage de façon compacte en conservant les mêmes icônes, les mêmes couleurs et la disposition globale des éléments entre-eux.

Très utile lors des combats, la mini-feuille permet de libérer de l'espace sur l'écran. Pour le MJ, la mini-feuille permet d'afficher en même temps plusieurs feuilles de personnage sans qu'elles ne se chevauchent.

## ONGLET INVENTAIRE

On trouve dans cet onglet les objets possédés par le Personnage.

Lorsqu'on glisse-dépose un équipement depuis la barre latérale de FoundryVTT sur la feuille, il apparaît dans cet onglet dans la catégorie associée au type de l'objet (arme, armure, consommables...). En cliquant sur les noms de catégorie, vous pouvez plier ou déplier la liste d'Équipement. Le nombre d'éléments présent dans la liste est indiqué après le nom de la catégorie.

La première ligne «Richesse» permet de renseigner le nombre de Pièces de Monnaie. Il faut écrire **des nombres entiers pour les pièces d'or, d'argent ou de cuivre.**

Sur les lignes des autres catégories, les colonnes permettent de voir rapidement si l'équipement nécessite une ou deux mains pour être utilisé (dans la colonne «Usage»), la quantité possédée par le Personnage (dans la colonne «Qté»), les actions associées à l'équipement (dans la colonne «Actions»).

Le nombre d'objets présents dans la catégorie est noté dans la barre de titre.



Dans la colonne Quantité, si l'équipement est "empilable" et qu'il possède une quantité maximale, il sera noté "quantité actuelle / quantité maximale".

## Image et Nom


L'image de l'objet et son nom apparaissent en début de ligne. Lorsqu'un équipement est glissé-déposé depuis les dossiers de la barre latérale de FoundryVTT sur la feuille d'un personnage, **il est copié dans les objets du personnage et devient indépendant de sa version initiale.** Ainsi, lorsque l'on modifie un équipement depuis la feuille de Personnage, cela ne modifie en rien l'équipement initial des dossiers de la barre latérale.

Cliquez sur l'image de l'Équipement pour ouvrir la feuille de l'Équipement et ainsi pouvoir consulter ou modifier ses paramètres.



## Formation martiale


Certains objets nécessitent une formation pour être utilisés (armes, armures et boucliers). Si le Personnage est formé au maniement de l'arme, par exemple, l'icône  apparaît après le nom de l'arme. S'il n'a pas la formation au maniement de cette arme, l'icône  apparaît après le nom de l'arme.

## Usage


Le nombre de mains  affiché renseigne sur le nombre de mains disponibles nécessaire pour utiliser l'objet.


## Actions

Certains équipements peuvent être équipés par le personnage. L'icône de Bouclier permet d'équiper ou de déséquiper l'équipement en cliquant dessus. Lorsque l'icône de bouclier est pleine , l'objet est équipé. Lorsque l'icône est vide  l'objet est déséquipé.

D'autres icônes peuvent apparaître dans la colonne Actions (Consommable  ...).

## Icône +

Au bout de chaque ligne, l'icône  permet de créer un nouvel équipement depuis la fiche du personnage.



**ATTENTION** : l'objet créé ainsi apparaîtra uniquement sur la feuille du personnage et ne sera pas créé, en même temps, dans l'onglet Objets  du panneau latéral de FoundryVTT.

## Icône

Si vous cliquez sur l'icône au bout de la ligne de l'équipement, la description de l'objet sera affichée dans le tchat. Si l'objet possède une «Résolution» spécifique, des boutons apparaîtront dans le message du tchat permettant de réaliser un Jet d'Attaque ou de Dommages pour les armes ou d'utiliser la potion de soins, par exemple.

*Consulter les Messages dans le tchat page 88 pour plus d'informations*

## Icône

Les équipements ne peuvent pas être supprimés quand la feuille est verrouillée. Il faut que la feuille soit déverrouillée grâce à  pour que l'icône  apparaisse et permette de supprimer l'équipement, en cliquant dessus.

**ATTENTION** : Si l'objet a été créé directement depuis la feuille de Personnage, la suppression sera définitive et irrémédiable.

Principal	Inventaire	Voies & Capacités	Effets	Biographie
<b>RICHESSE</b>				
Pièces d'or : <input type="text" value="11"/>		Pièces d'argent : <input type="text" value="29"/>		Pièces de cuivre : <input type="text" value="11"/>
<b>ARMES (2)</b>				
	MARTEAU 	Usage	Qté	Actions
	DAGUE 		1	
<b>ARMURES (1)</b>				
	CUIR SIMPLE 	Usage	Qté	Actions
			1	
<b>BOUCLIERS (0)</b>				
<b>CONSOMMABLES (4)</b>				
	POTION DE CHUTE RALENTIE	Usage	Qté	Actions
			1	
	ÉLIXIR DE GUÉRISON	Usage	Qté	Actions
			1	
	FEU GRÉGEOIS	Usage	Qté	Actions
			1	
	ÉLIXIR FORTIFIANT	Usage	Qté	Actions
			1	
<b>DIVERS (6)</b>				
	OUTRE	Usage	Qté	Actions
			1	
	SAC À DOS	Usage	Qté	Actions
			1	
	GAMELLE	Usage	Qté	Actions
			1	
	TORCHE	Usage	Qté	Actions
			3	
	BRIQUET À SILEX	Usage	Qté	Actions
			1	


## ONGLET VOIES ET CAPACITÉS

Cet onglet liste les capacités du Personnage, celles qu'il a apprises et celles qu'il apprendra surement plus tard !




Le titre de chaque Voie permet, en un clic, de plier ou déplier la voie pour y voir plus clair. **Le nombre indique le nombre de Capacités apprises dans la Voie.**

Pour chacune des voies, **lorsque la feuille est Verrouillée, vous ne voyez que les Capacités apprises** ainsi que l'icône pour envoyer la Capacité dans le tchat.

## Apprendre une Capacité

Il faut que la feuille soit déverrouillée, grâce au , pour afficher toutes les capacités des Voies connues par le Personnage. **Pour apprendre (ou désapprendre une capacité), il faut cliquer sur l'icône ✓ au bout de la ligne. Elle devient verte** quand la capacité est apprise, et la capacité n'apparaît plus en gris.


## Éditer ou Supprimer une Voie ou une Capacité :

Il faut que la feuille soit déverrouillée, grâce au , pour afficher l'icône  et l'icône  au bout des lignes afin d'éditer ou de supprimer une Voie ou une Capacité du Personnage.

**Lorsque vous glissez-déposez un Profil sur la feuille de Personnage, les cinq Voies sont ajoutées.**

Vous n'êtes pas obligés de supprimer les Voies qui ne vous servent pas pour le moment. Si vous avez une idée très précise de la progression de votre héros ou héroïne alors vous pouvez garder seulement les Voies utiles mais nous vous conseillons de faire évoluer votre Personnage au fur et mesure.

## Icône

Si vous cliquez sur l'icône  au bout de la ligne de la Voie ou de la Capacité, **la description sera affichée dans le tchat.** Si la Capacité possède une «Résolution» spécifique, des boutons apparaîtront dans le message du tchat permettant de réaliser un Jet d'Attaque ou de Dommages pour les Capacités possédant une attaque spécifique ou d'activer ou de désactiver une Capacité, par exemple.

*Consulter les Messages dans le tchat page 88 pour plus d'informations*

Principal	Inventaire	Voies & Capacités	Effets	Biographie
<b>VOIE DU NAIN (2)</b>  				
1	 HABITANT DES TUNNELS	  		
2	 HACHES ET MARTEAUX	  		
3	 RÉSISTANCE À LA MAGIE	 		
4	 FILS DU ROC	 		
5	 TÉNACITÉ	 		
<b>VOIE DES ARTEFACTS (2)</b>  				
1	 BÂTON DE MAGE	  		
2	 OUVERTURE - FERMETURE *	  		
3	 SAC SANS FOND	 		
4	 FRAPPE DES ARCANES * (A)	 		
5	 ARTEFACT ÉTRANGE (L)	 		
<b>VOIE DES ELIXIRS (3)</b>  				
1	 FORTIFIANT	  		
2	 FEU GRÉGOIS	  		
3	 ÉLIXIR DE GUÉRISON	  		
4	 ÉLIXIRS MINEURS (L)	 		
5	 ÉLIXIRS MAJEURS (L)	 		
<b>VOIE DU MÉTAL (4)</b>  				
1	 MORSURE DE LA FORGE *	  		
2	 MÉTAL BRÛLANT *	  		
3	 MAGNÉTISME *	  		
4	 MÉTAL HURLANT *	  		
5	 ENDURER	 		
<b>VOIE DU GOLEM (2)</b>  				
1	 GROSSE TÊTE	  		
2	 GOLEM	  		
3	 PROTECTEUR (G)	 		
4	 STATUETTE (M)	 		
5	 GOLEM SUPÉRIEUR	 		
<b>CAPACITÉS HORS VOIES</b> 				
	SOUTENIR	  		
			Autres points de capacités dépensés	<input type="text" value="0"/>


## Capacités Hors Voies :

Dans cette liste sont référencées les capacités que le personnage connaît en dehors des Voies qu'il a choisies. Cette capacité peut venir d'un Trait, par exemple ou d'un apprentissage quelconque.

**A chaque fois que vous glissez-déposez une Capacité sur une Feuille de Personnage, elle sera ajoutée à cette liste et elles sera directement considérée comme apprise.**

### Icône +

Au bout de la ligne Capacités Hors Voies, l'icône + permet de créer une nouvelle Capacité depuis la fiche du personnage.

**ATTENTION** : la Capacité créée ainsi apparaîtra uniquement sur la feuille du personnage et ne sera pas créée dans l'onglet Objets  du panneau latéral de FoundryVTT.

## Afficher les Capacités :

Pour afficher la fenêtre d'édition des capacités, il suffit de cliquer sur l'image de la capacité. **Ouvrir une capacité en cliquant sur l'image fonctionne aussi quand la feuille est verrouillée.**

## Capacité liée

Lorsqu'une capacité vous permet d'apprendre une capacité d'une autre voie, **une ligne supplémentaire apparaîtra en dessous lorsque vous apprendrez la capacité.**

Vous pouvez glisser-déposer une capacité depuis les dossiers de FoundryVTT directement à cet endroit ou définir cette capacité depuis l'onglet Détails de la Capacité.

*Consultez la section sur la feuille Capacité page 43 pour plus d'informations sur les capacités liées.*

## CAS SPÉCIAL POUR LE MAGE

### Mage de niveau 1

Si vous voulez créer un Mage au niveau 1, il est possible de glisser-déposer directement le Trait "Mage" à la place du Peuple.

De cette façon, le personnage possède la voie du Mage mais il faut penser à **ajouter les modificateurs de caractéristiques du peuple** d'origine sur la feuille du Trait "Mage", dans l'onglet Détails.

## DEVENIR MAGE

Pour faire évoluer un personnage en Mage, **il faut remplacer le peuple du personnage par la Voie de mage**, comme expliqué à la page 60 du Livre des règles, tout en conservant les modificateurs de caractéristiques obtenus par le peuple.

Ainsi, **le personnage ayant déjà un peuple**, il faut supprimer la Voie de peuple **depuis l'onglet Voies et Capacités** puis glisser-déposer la Voie de mage depuis le dossier "Voies/Voies du peuple" vers la feuille.

En apprenant la première capacité de la Voie du mage, **la zone pour déposer le Rang 1 de la voie du peuple d'origine apparaît.**

**ATTENTION** : désapprenez les capacités apprises de la Voie du peuple avant de la supprimer pour éviter des effets qui resteraient actifs alors que la capacité est supprimée.





## ONGLET EFFETS

**Dans cet onglet se trouve les Effets du Personnage venant de ses Capacités, Traits, Équipements...** En cliquant sur l'image, il est possible d'ouvrir l'élément pour le consulter ou l'éditer.

Les effets reprennent les Modificateurs configurés sur les éléments du Personnage.

*Consultez Modificateurs page 61 pour plus d'informations.*

Ils sont triés en trois catégories :

### Activés et Désactivés

Si la Capacité, l'Objet, le Trait... est «Activable» et possède un ou plusieurs Modificateurs, l'effet sera visible soit dans Activé(s), soit dans Désactivé(s) en fonction de l'état de l'élément.


### Passifs

Si la Capacité, l'Objet, le Trait... n'est pas «Activable» et possède un ou plusieurs Modificateurs, l'effet sera visible dans la catégorie Passif(s).

### Personnalisés

Vous trouverez dans cette catégorie tous les effets possédant une durée qui sont appliqués au personnage, que ce soit suite à une attaque, un sort ou autre. Ces effets ont une durée et disparaissent lorsque cette durée est écoulée.

Une info-bulle permet de consulter les Effets et la durée.

Lorsque la feuille est déverrouillée, il est possible d'utiliser l'icône  pour supprimer l'effet avant la fin de la durée.


*Toutes les informations sur les Effets Supplémentaires page 70*



## ONGLET BIOGRAPHIE

L'onglet **Biographie** permet de noter l'histoire et la description du Personnage. Les informations de base sur le Personnage sont affichées dans cet onglet (le Peuple, le ou les Profils, les Traits...). Il est possible aussi de configurer la taille du Personnage et les langues qu'il connaît.

### Cadre Profil & Traits

Dans ce cadre apparaissent la Voie de Peuple et le ou les Profils choisis pour le Personnage. Les «Objets» de type Trait sont également listés à cet endroit de la feuille du personnage.

Pour choisir une Voie de Peuple ou un Profil, il faut le glisser-déposer depuis les Objets  du panneau latéral de FoundryVTT sur la fiche de Personnage ou directement depuis les dossiers du Compendium.

Pour supprimer une Voie de Peuple ou un Profil, il faut déverrouiller la fiche grâce au Bouton de Verrouillage  et cliquer que l'icône  qui apparaît à droite de l'élément à supprimer.

Il n'est pas possible d'ajouter plusieurs Voie de Peuple sur la même fiche de Personnage. De plus, le nombre de Profil maximum pour une feuille Personnage est de 2 pour les PJ avec un profil Hybride. Il est possible de rajouter autant de Traits que nécessaires.

### Cadre Divers

#### Taille

Il est possible de sélectionner la taille du Personnage entre «Minuscule», «Très petite», «Petite», «Moyenne», «Grande», «Énorme» ou «Colossale».

Ce choix modifiera la taille du Token du Personnage sur la scène en temps réel. Grâce à cette liste vous pourrez faire évoluer la taille du token sans passer par la fenêtre de configuration du Token.

#### Langages

Ce champ de texte permet de noter les langages connus par le Personnage. Afin de s'adapter à tous les univers de jeu, il est possible de noter ce que l'on veut ici sans restriction.

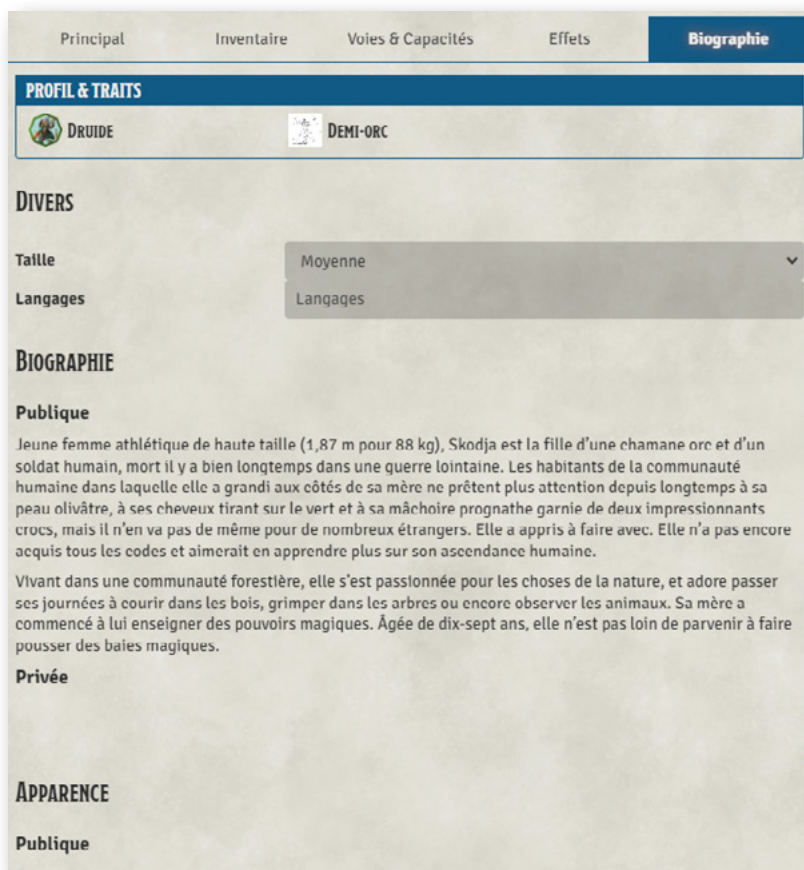
## Biographie et Apparence

Il est possible de détailler dans les blocs de textes de Biographie et Apparence, l'histoire du Personnage, son apparence physique, etc...

Le champ «Public» sera visible des personnes qui possèdent les droits «Limité» et «Observateur» sur le Personnage alors que les champs «Privée» ne sera visible que des personnes ayant le droit «Propriétaire» sur la feuille.


Chaque champ est adaptable en hauteur ainsi le nombre de caractères et la longueur du texte ne sont pas limités. Comme pour les journaux classiques, il est possible d'ajouter des images, des tableaux, des listes, des titres... pour agrémenter la biographie et l'apparence Publique et Privée du Personnage.

**NOTE DE VERSION** : Pour l'instant le système ne prend pas en compte les différents droits de visibilité sur les éléments. Ainsi, faites attention car toutes les informations sont visibles quelque soit les droits de chacun.






## CRÉATION D'UN PERSONNAGE

En résumé, pour créer un Personnage :

- ◇ **Créer une feuille Personnage en cliquant sur le bouton «Créer un acteur»** dans l'onglet Acteurs du panneau latéral de FoundryVTT. Écrivez son nom et choisissez «Personnage» et le dossier où le ranger. Le nom choisi sera également celui du prototype de Token.
- ◇ **Choisissez une image d'illustration en cliquant sur l'image.** Cherchez dans l'explorateur d'image celle de votre personnage. A la création du Personnage, ce changement modifiera également l'image du prototype de Token du Personnage.
- ◇ **Glissez-déposez sur la feuille le Peuple du Personnage** présent dans le dossier du Compendium si vous utilisez les Peuples du Livre des Règles. **Supprimer les Modificateurs** que vous n'avez pas choisis.
- ◇ **Glissez-déposez sur la feuille le Profil du Personnage** présent dans le dossier COF2 Objets du Compendium si vous utilisez les Profils du Livre des Règles.
- ◇ Déverrouillez la feuille et cliquez sur l'icône  sur la ligne des Caractéristiques. **Dans la fenêtre, Renseignez les Modificateurs pour chaque caractéristique.**
- ◇ **Adaptez le Niveau du Personnage** en modifiant la case «Niv.» en haut à droite de la feuille.
- ◇ Dans l'onglet «Voies et Capacités», **cliquez sur les coches grises ✓ des Capacités que votre Personnage apprend.** Le nombre de Points de Capacité à dépenser est indiqué en haut de l'onglet.

**Si le Personnage possède des Capacités Hors-Voies,** cherchez les dans le compendium COF 2 Objets dans le dossier Capacités. Si elles n'existent pas, créez les directement sur la feuille de Personnage ou dans l'onglet Objets du panneau de FoundryVTT.

- ◇ **Glissez-déposez les Équipements possédés par le Personnage** depuis le compendium COF2 Objets dans le dossier Objets. Si l'Équipement n'existe pas, créez le directement sur la feuille de Personnage ou dans l'onglet Objets du panneau de FoundryVTT.
- ◇ **Sélectionnez les Équipements équipés par le Personnage** en cliquant sur l'icône  dans l'onglet Inventaire.
- ◇ Il ne vous reste plus qu'à ouvrir l'onglet Biographie pour **renseigner les langages connus par le Personnage, sa taille, sa Biographie privée et publique et son apparence privée et publique.**
- ◇ **Verrouillez la feuille à l'aide du Bouton de Verrouillage ** et **vérifiez les informations du Prototype du Token ** pour votre Personnage (vision, nom, image du Token...)
- ◇ **Vous pouvez maintenant glisser le Personnage sur la scène de combat aux côtés de ses compagnons d'aventure pour affronter les multiples dangers des Terres d'Osgild.**

# FEUILLE RENCONTRE

La feuille Rencontre est une feuille simplifiée pour créer rapidement des PNJ ou des Monstres qui auront les mêmes informations que les créatures définies dans les livres de Chroniques Oubliées Fantasy 2. De part leur simplicité, il est facile de créer une Rencontre afin de l'intégrer à une scène de combat rapidement mais les Rencontres ont des limitations qui ne permettent pas de faire autant d'automatisation qu'avec la Feuille Personnage.

Rencontre: Hydre à 5 têtes
⋮ 🖨️ ✕

## Hydre à 5 têtes

Vivante NC 5  
Enorme

AGI	CON	FOR *	PER	CHA	INT	VOL
+0	+10	+10	+0	-2	-4	+0

INITIATIVE	DÉFENSE	RD
🗡️ 10	🛡️ 18	🌀 0

VIGUEUR DM TEMP.

❤️ 50 / 50    🩹 0

🏃 DÉPLACEMENT 10 m

ÉTATS

Principal

Butin

Capacités

Effets

Notes

**ATTAQUES**

🗡️ **MORSURE (1 ATTAQUE PAR TÊTE) +8 DM 1d8+4**

Attaque +8    Dommages 1d8+4

**Attaques multiples :** L'hydre peut effectuer un total de 5 attaques, mais pas plus de 4 attaques sur la même cible chaque round. Utilisez la règle des attaques groupées pour gagner du temps (par exemple, +5 pour l'attaque de deux têtes à la fois).

**ACTIONS**

🌿 (L) 🍎 SOUTENIR ⚔️

🌿 (G) 🩹 GUÉRISON ACCÉLÉRÉE

**PROPRIÉTÉS**


**COUPER UNE TÊTE :**

L'hydre est un adversaire très dangereux à cause de son nombre élevé d'attaques. Pour réduire le nombre de têtes, un personnage peut tenter de la décapiter. Dans ce cas, l'attaque souffre d'une pénalité de -5 et elle doit infliger au moins 10 DM en une seule fois. En cas de réussite, la tête est coupée et les PV du monstre baissent de 10. Toutefois, la guérison accélérée de l'hydre fait repousser la tête en 2 rounds (sauf DM de feu). En cas d'échec, l'hydre ne subit aucun DM.

**AJOUTER DES TÊTES :**

Pour chaque tête supplémentaire, ajoutez 20 PV, +1 en attaque et en DEF et une attaque supplémentaire. Le NC augmente de +1.

Dans les sections suivantes, la feuille sera détaillée puis il y aura un résumé des limitations. Enfin, un exemple de création de Rencontre synthétisera le chapitre.

N'oubliez pas que les feuilles peuvent être VERROUILLÉES ou DÉVERROUILLÉES, comme abordé au chapitre explication du verrouillage, grâce au Bouton de Verrouillage .


Vous pouvez retrouver les Rencontres du Livre des Règles dans le compendium COF2 Bestiaire :

- ◇ Animaux
- ◇ Humains
- ◇ Monstres
- ◇ Compagnons

## ENTÊTE

Informations de base de la feuille rencontre, l'entête permet de configurer et de voir d'un coup d'œil les données principales de la Rencontre.

### Image

**L'image de la rencontre peut être définie en cliquant sur l'image.** Cela va ouvrir l'explorateur d'images. A vous de chercher et de sélectionner la bonne image. Il est possible de modifier l'image que la feuille soit verrouillée ou non. **Lorsque vous modifiez l'image sur la feuille, cela ne modifie pas l'image du Token qui sera visible sur la scène.** L'inverse est également vrai. Il faudra modifier l'image du Token en utilisant le menu  et en cliquant sur Prototype du Token.

**ATTENTION** : prenez garde aux images qui ont un fond transparent car il est quelque fois difficile de les voir surtout si l'image est sombre.

### Nom

Le nom de la feuille est modifiable seulement lorsque la feuille est déverrouillée.

**Cela permet d'écrire le nom du PNJ ou de la créature.** A la création de la feuille, le nom du fichier sera le nom de la feuille ET du prototype de Token. Si vous modifiez le nom de la feuille par la suite, cette modification n'impactera pas le nom du Token et inversement. Cela permet de créer une feuille Rencontre dont le nom n'apparaîtra pas sur la scène.

**Exemple** : vous créez une Rencontre nommée «Rodrik, Assassin de Port-Libre» et vous nommez le prototype de Token «Ivrogne barbu». Ainsi, vos joueurs pourront lire sous le Token de la scène «Ivrogne barbu» mais de votre côté vous pourrez facilement retrouver Rodrik dans votre liste de Rencontre.

### Type de Rencontre

Le Type de Rencontre est modifiable seulement lorsque la feuille est déverrouillée.


Dans cette liste déroulante, vous pouvez définir un type pour la Rencontre entre «**Vivante**», «**Humanoïde**», «**Végétale**» et «**Non-vivante**».

**Le type de Rencontre est simplement indicatif.** Aucune statistique de la Rencontre n'est modifiée par le choix d'un type ou d'un autre.

### Taille de la Rencontre

La Taille de la Rencontre est modifiable seulement lorsque la feuille est déverrouillée.

**Définir la taille de la créature permet de modifier la taille du Token qui apparaîtra sur la scène.** De «Minuscule» à «Colossale», il y a 7 choix différents. La taille d'un humanoïde classique est «Moyenne».

**ATTENTION** : lorsque vous définissez la taille de la Rencontre depuis les dossiers de la barre latérale de FoundryVTT, le fait de glisser la Rencontre sur la scène prendra en compte cette taille. Par contre, **modifier la taille d'une Rencontre déjà positionnée sur la scène ne modifie pas la taille du Token.** Il faudra aller dans la configuration du Token  pour modifier sa taille s'il est déjà sur la scène.

### Niveau de Créature - NC

Le Niveau de Créature est modifiable seulement lorsque la feuille est déverrouillée.

**Le Niveau de Créature représente la «puissance» ou la difficulté de la rencontre,** comme expliqué dans le Livre des Règles. Dans ce champ, vous devez indiquer le NC de la Rencontre.

Le champ ne peut pas recevoir de fraction tel que 1/2 ou 1/4. **Il faut indiquer un nombre entier ou décimal** (12 ou 0.5, par exemple).

## Caractéristiques

Les 7 caractéristiques de la Rencontre se trouvent ici avec leur modificateur associé et l'information des caractéristiques supérieures (ou héroïques).

### Feuille Déverrouillée

Lorsque la feuille de Rencontre est déverrouillée, **vous pouvez cocher la case** à droite de l'abréviation de la caractéristique pour indiquer qu'elle obtient un dé bonus lors des tests de cette caractéristique et aussi **éditer le modificateur de la caractéristique**.

### Feuille Verrouillée

Lorsque la feuille est verrouillée, les \* indiquent les caractéristiques supérieures et en cliquant sur le modificateur vous ouvrez une fenêtre de test pour cette caractéristique.

De plus, **une info-bulle sur le modificateur vous indique la provenance des bonus et malus** qui influencent la caractéristique.

*Voir Jet de caractéristique page 80 pour plus de détails.*

## BARRE LATÉRALE

Sur la gauche, la barre latérale indique les informations supplémentaires de la Rencontre.

## Valeurs de Combat

**Initiative, Défense, Résistance au Dommages (RD), Vigueur et déplacement** permettent d'indiquer, lorsque la feuille est déverrouillée les valeurs de base de la créature dans la case «Base» et des bonus éventuels dans la case «Bonus».

Les valeurs sont également modifiées avec les Modificateurs des Actions/Effets actifs sur la Rencontre.

*Pour plus de détails, consultez Actions et Effets page 70.*

**Seules les valeurs de PV actuels et de Dommages Temporaires sont modifiables lorsque la feuille est verrouillée.**

## États actifs

Si un ou plusieurs états sont actifs sur la Rencontre, ils seront listés à la suite des valeurs de Combat afin de les avoir sous les yeux quel que soit l'onglet actif de la feuille.

Il est ainsi facile savoir que la créature est, par exemple, immunisée au sommeil magique.

*Consultez les Modificateurs page 61 pour plus d'informations*

The screenshot displays a character sheet interface with the following sections:

- INITIATIVE**: 10 (with a sword icon)
- DÉFENSE**: 18 (with a shield icon)
- RD**: 0 (with a person icon)
- VIGUEUR**: 50 / 50 (with a heart icon)
- DM TEMP.**: 0 (with a purple heart icon)
- DÉPLACEMENT**: 10 (with a foot icon), +0, Mètres (dropdown menu)
- ÉTATS**: (Section header for active states)

## ONGLET PRINCIPAL

### Cadre Attaques


#### Icônes Défense Partielle et Défense Totale

Les deux icônes de bouclier permettent d'activer, en cliquant dessus, une Défense Partielle ou une Défense Totale pour la Rencontre. Cela augmente la DEF de la créature au prix d'une action A ou L.



Les icônes deviennent vertes lorsqu'elles sont activées. Il est impossible d'activer les deux défenses en même temps.

#### Liste des Attaques de Rencontre





Ce cadre permet de lister les attaques réalisables par la Rencontre.

Ces Attaques peuvent être créées dans l'onglet Objets de la barre latérale de FoundryVTT et glissées-déposées sur la feuille Rencontre. Il est aussi possible de cliquer sur le symbole  sur l'entête du cadre pour créer une nouvelle Attaque.

**ATTENTION** : Dans ce cas, l'Attaque sera uniquement sur cette feuille et n'apparaîtra pas dans la barre latérale de Foundry-VTT. Il est conseillé d'utiliser la première méthode en créant une nouvelle Attaque (de rencontre) puis de la glisser-déposer sur la feuille car ainsi vous ne serez pas obligé de créer plusieurs fois des attaques similaires.

Lorsque la feuille est déverrouillée, il est possible de modifier l'attaque (de rencontre) avec l'icône  et de la supprimer de la feuille avec l'icône .

Pour chaque Attaque (de rencontre) sont indiqués

- ◆ Le type sous forme d'une icône.  pour les attaques de contact,  pour les attaques à distance et  pour les attaques magiques.
- ◆ Le modificateur du test d'attaque (+11, par exemple)
- ◆ La formule de Dommages (1d8+5, par exemple)
- ◆ Un bouton «Attaque» pour ouvrir la fenêtre du Jet d'attaque.
- ◆ Un bouton «Dommages» si vous voulez effectuer seulement le Jet de dommages
- ◆ La description de l'Attaque défini dans l'onglet Description de la fiche Attaque (de rencontre). La hauteur de la description est limitée. Utilisez la molette de la souris pour lire tout le texte.
- ◆ L'icône  permet d'envoyer l'attaque dans le tchat comme expliqué ici à la page 88



The screenshot shows the FoundryVTT interface for an attack. The 'Principal' tab is active, showing the attack name 'MORSURE (1 ATTAQUE PAR TETE) +8 DM 1D8+4'. Below the name are buttons for 'Attaque +8' and 'Dommages 1d8+4'. A description section titled 'Attaques multiples' explains that the creature can make up to 5 attacks, but no more than 4 on the same target per round. The 'PROPRIÉTÉS' section is also visible, containing two sub-sections: 'COUPER UNE TÊTE :', which describes a dangerous ability to decapitate a creature, and 'AJOUTER DES TÊTES :', which describes a regrowth ability.

## Cadre Actions

Ce cadre dépend des Capacités apprises par la Rencontre.

Lorsque la Rencontre a une capacité qui possède une Action ou un Effet activable, elle apparaîtra ici.

*Voir Actions et Effets page 53 pour plus de détails)*

De la même manière que pour les feuilles de Personnage, il est possible d'activer ou de désactiver une Action en utilisant les icônes au bout de chaque ligne ou d'effectuer les actions configurées sur la Capacité.

**ATTENTION** : Comme indiqué plus bas, **seules les Capacités sont prises en compte pour les Rencontres**. Vous ne pouvez pas ajouter des Voies, des Profils ou des Traits à une Rencontre.

De plus, les Équipements ajoutés à la Rencontre ne sont pas «utilisables» par la Rencontre. Il s'agit uniquement du Butin qu'il possède. Ainsi, si vous voulez ajouter l'Attaque d'une Épée Longue à une Rencontre, il faudra créer l'Objet > **Attaque (de rencontre)** > **Épée Longue** et glisser-déposer l'Objet sur la feuille.

## Cadre Propriétés

Ce cadre est un éditeur de texte qui permet de renseigner toutes les informations importantes pour cette Rencontre et de les avoir sous les yeux en même temps que les Attaques et les Actions de la créature.

Ses modes de déplacement, sa stratégie de combat, le nombre d'attaques qu'elle peut effectuer... vous pouvez noter et mettre en page toutes les informations qui vous sembleront nécessaires.

## ONGLET BUTIN








































Cet onglet permet de visualiser tous les équipements possédés par la Rencontre. Il est aussi possible d'en créer directement depuis cet onglet en utilisant les boutons + dans les entêtes.

### Richesse


**Le cadre Richesse apparaît quand la feuille est déverrouillée ou lorsque la Rencontre a au moins une pièce dans une des monnaies.** Il est possible d'augmenter le nombre de pièce d'or, d'argent ou de cuivre en tapant le chiffre ou en utilisant la molette.

**Lorsque la feuille est verrouillée, il est possible de faire un glisser-déposer depuis le nom de la monnaie** (Pièces d'or, par exemple) vers une feuille de Personnage. Le nombre de pièce sera ajouté à la richesse du Personnage et retiré de la richesse de la Rencontre.




**ATTENTION** : Il est important de rappeler que les Équipements de la feuille de Rencontre ne servent QUE de butin et ne seront pas utilisables par la rencontre elle-même.

Principal	Butin	Capacités	Effets	Notes	
<b>RICHELSE</b>					
Pièces d'or :	36	Pièces d'argent :	124	Pièces de cuivre :	42
<b>ARMES (4)</b>					
			Qté	+	
	ÉPÉE COURTE		1	  	
	ÉPÉE À DEUX MAINS		1	  	
	DAGUE		1	  	
	ARBALÈTE LOURDE		1	  	
<b>ARMURES (1)</b>					
			Qté	+	
	TISSUS MATELASSÉS, FOURRURES		1	  	
<b>BOUCLIERS (1)</b>					
			Qté	+	
	GRAND BOUCLIER		1	  	
<b>CONSOMMABLES (2)</b>					
			Qté	+	
	POTION DE RÉCUPÉRATION MINEURE		4	  	
	POTION DE PEAU D'ÉCORCE		1	  	
<b>DIVERS (3)</b>					
			Qté	+	
	CARQUOIS DE FLÈCHES		20	  	
	CORDE		1	  	
	GRAPPIN		1	  	



## ONGLET CAPACITÉS

Lorsque l'on glisse-dépose une Capacité sur une feuille de Rencontre, il est possible de les retrouver dans cet onglet. Les Capacités glissées depuis l'onglet Objets  de la barre latérale de FoundryVTT sur une feuille de Rencontre sont **automatiquement «appries»** par la créature et donc activées sur la feuille.

Chaque Capacité peut être ouverte en cliquant sur l'image de la capacité.

Dans la liste des capacités, il vous est possible d'utiliser l'icône  pour ajouter une nouvelle capacité directement sur la feuille de Rencontre (elle ne sera pas créée dans l'onglet Objets  de la barre latérale de FoundryVTT) et d'envoyer la Capacité dans le tchat en utilisant l'icône .

*Voir Description dans le tchat page 88 pour plus de détails*

Lorsque la feuille est déverrouillée, il est aussi possible d'éditer les Capacités en cliquant sur l'icône  (ou sur l'image de la capacité) et de supprimer une capacité en utilisant l'icône .

**ATTENTION : SEULS les objets de type Capacités peuvent être glissés-déposés sur une feuille de Rencontre.** Si vous ajoutez une Voie, un Profil ou un Trait sur une Rencontre, il ne se passera rien.



## ONGLET EFFETS

Depuis cet onglet, il est possible de voir tous les Effets présents sur la Rencontre avec une icône représentant le type d'Effet.


D'un coup d'œil, **on peut voir les effets Activés, Désactivés et Passifs.** Vous pouvez ouvrir la fiche de chaque Capacité en cliquant sur son image et ainsi modifier des informations, l'activer ou la désactiver.

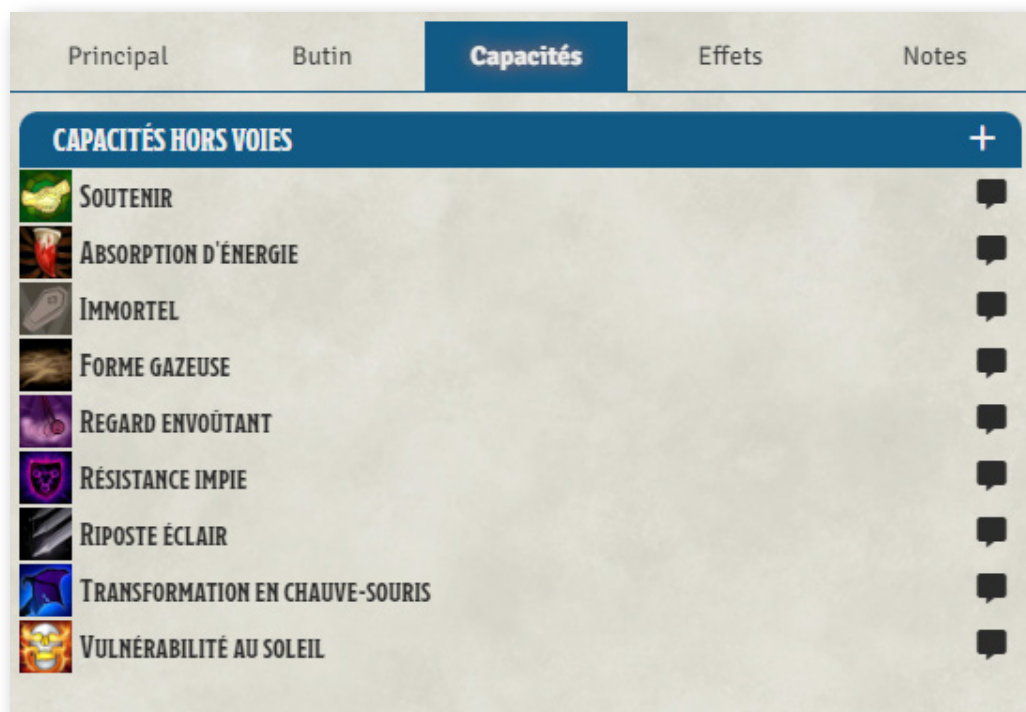
### Effets Personnalisés

Les Effets qui apparaissent dans la catégorie Personnalisés viennent d'Actions/Effets qui possèdent un ou plusieurs Effets Supplémentaires et une durée.

*Consultez Résolutions page 65 pour plus d'informations sur les Effets Supplémentaires des Actions/Effets.*

Une info-bulle vous donne le détail des Effets appliqués sur la créature ainsi que la durée restante.

L'icône  permet de supprimer un Effet Personnalisé manuellement avant la fin de la durée.



## ONGLETS NOTES

Les deux champs d'édition de texte présents dans cet onglet vous **permettent de noter toutes les informations nécessaires de votre PNJ, créature ou monstre. Sa description, son attitude, ses valeurs, son histoire...**

Comme tous les champs d'édition de texte, il est possible d'ajouter des images, des liens vers d'autres Journaux ou Objets, par exemple, et de mettre en forme vos notes.

### Notes Publiques

Le cadre des Notes Publiques est visible par les Joueurs qui ont des droits Limités ou Observateurs pour cette Rencontre. Ainsi, il est judicieux de n'y écrire que les informations générales de votre créature (description, comportement...)

### Notes Privées

Ce cadre est visible uniquement par les personnes qui ont des droits Propriétaires sur cette Rencontre. Il est donc possible d'y écrire des informations sensibles ou secrètes.

**NOTE DE VERSION** : Pour le moment, le système ne prend pas en compte la configuration des droits offerts par FoundryVTT. Donc chaque personne qui a accès à une feuille aura toutes les informations quelle que soit son niveau de visibilité.

## LIMITATIONS DE LA FEUILLE RENCONTRE

Comme indiqué tout au long de la description de la feuille de Rencontre, ce type d'acteur convient pour les PNJ, créatures ou monstres simples avec peu d'effets ou de pouvoirs.

Fidèle aux blocs de Rencontre que nous trouvons dans le Livre des Règles, la feuille Rencontre est, par contre, très rapide à créer et configurer, avec peu de valeurs à renseigner.

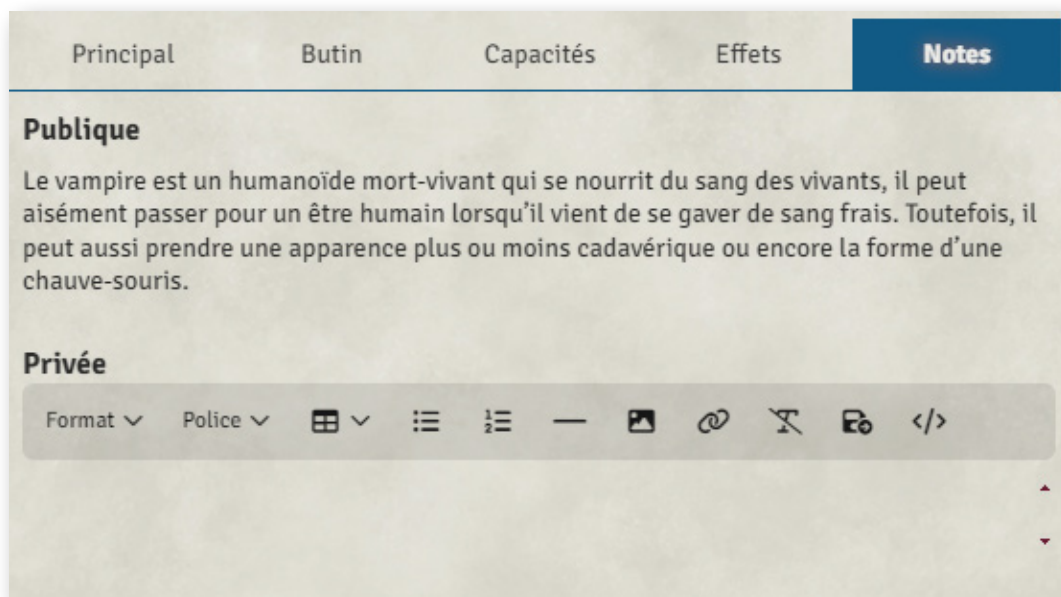
Comme signalé tout au long de ce chapitre, les Rencontres ne peuvent recevoir que des Capacités, des Équipements ou des Attaque de rencontres. De plus, beaucoup de capacités prévues pour les Personnages ne fonctionneront pas sur les rencontres sans modifier les paramètres.

Les Rencontres n'ont pas de valeur d'Attaque de Contact, à Distance ou Magique de base donc ajouter une capacité qui augmente le score d'Attaque d'une rencontre ne modifiera pas ces attaques.

Pour finir, le Niveau de Créature (NC) n'influence pas les valeurs de la Rencontre. Les valeurs d'initiative, de Défense ou de Points de Vigueurs sont définie "à la main".







**Dans le compendium du Livre des Règles pour COF 2, vous trouverez un dossier Capacités des rencontres** avec les capacités définies pour les rencontres présentes dans le Livre des Règles. Vous pouvez importer et dupliquer ces capacités pour avoir des bases de travail pour vos rencontres personnalisées.

Si vous souhaitez créer une rencontre plus complexe (évolutive, avec un peuple ou un profil, utilisant des Équipements, avec beaucoup d'Effets...), envisagez plutôt de créer une Feuille Personnage car elle a beaucoup plus de modularité mais elle demande plus de travail pour la configurer.



## CRÉATION D'UNE RENCONTRE

Voici la manière de créer une Rencontre en prenant l'exemple d'un Chef Ogre:

- ◇ **Créez une Rencontre en cliquant sur le bouton «Créer un Acteur».** Indiquez son nom «Chef Ogre» et choisissez Rencontre. Choisissez le dossier où vous souhaitez le ranger.
- ◇ **Déverrouillez la feuille** à l'aide du Bouton de Verrouillage .
- ◇ **Cliquez sur l'image** pour chercher dans l'explorateur d'images celle qui correspond à votre Chef Ogre.
- ◇ **Choisissez son Type et sa taille** dans les listes déroulantes (Humanoïde et Grande)
- ◇ **Indiquez son Niveau de Créature** (NC 6)
- ◇ En navigant avec la touche TAB, **vous pouvez indiquer les Caractéristiques Supérieures et la valeur des Modificateurs.**
- ◇ **Indiquez les valeurs de base** pour l'Initiative, la Défense, la RD, la Vigueur et le Déplacement de la rencontre, dans la Barre Latérale.
- ◇ **Créez** dans l'onglet Objet  de la barre latérale de FoundryVTT, **une Attaque (de rencontre) pour l'attaque de Hachoir** +12 / 2d6+6 du Chef Ogre et glissez là sur la feuille ou utilisez l'icône  pour créer l'attaque uniquement sur cette feuille.
- ◇ **Cherchez** dans le dossier «Capacités» de l'onglet Objets  de la barre latérale de FoundryVTT, **les capacités possédées par le Chef Ogre** (imparable, enragé...) et glissez-déposez les sur la feuille. Elles sont directement apprises. Si la Capacité n'est pas présente, créez-en une avec le bouton  ou dans l'onglet Objets de FoundryVTT.
- ◇ **Écrivez ou copiez les informations importantes** du Chef Ogre dans le champ d'édition de texte de l'onglet Principal.
- ◇ **Écrivez ou copiez les notes de votre rencontre dans l'onglet Notes de la feuille** en prenant en compte les informations à garder secrètes pour vos joueurs.
- ◇ **Il ne reste plus qu'à vérifier les informations du Prototype du Token** en cliquant sur l'icône  (vision, nom affiché, apparence du Token, les ressources affichées...).
- ◇ **Verrouillez la feuille**, fermez la fenêtre.
- ◇ **Glissez-déposez l'Acteur sur la scène de bataille face à votre groupe de PJ tremblant des genoux en voyant le hachoir du chef ogre et son regard menaçant !**



PARTIE 2

# LES OBJETS

# PRÉAMBULE SUR LES OBJETS

**D**ans Chroniques Oubliées Fantasy 2, il existe 6 sortes d'Objets et chacun a son utilité spécifique. Tous les Objets ont un onglet Description identique qui sera expliqué juste après. Dans le Compendium COF 2 Objets, vous pourrez trouver tous les objets présents dans le Livre des Règles de COF 2.

Les types d'Objet sont :

- ◇ Les PROFILS
- ◇ Les TRAITs
- ◇ Les VOIES
- ◇ Les CAPACITÉS
- ◇ Les ÉQUIPEMENTS
- ◇ Les ATTAQUES (DE RENCONTRE)

## ENTÊTE

Pour chaque type d'Objet, l'entête comporte les mêmes informations. La couleur de fond est différente entre les types pour facilement repérer le type d'Objet que vous avez ouvert.


### Image et Nom

Tous les Objets, quel que soit leur type, possèdent une image et un nom. Il est possible de les modifier en cliquant dessus. L'image peut être modifiée à tout moment. Il faudra déverrouiller la feuille pour modifier le nom de l'Objet.

### Type

Le type de l'Objet est rappelé dans un rectangle en haut à droite de la fenêtre de l'Objet.

## VERROUILLAGE

Les feuilles d'objet ont un Bouton de Verrouillage  comme vu précédemment à la page 9.

Lorsque la feuille est Déverrouillée, il est **possible de modifier la plupart des valeurs de l'Objet, de sélectionner des propriétés, supprimer des éléments...** Il est fortement recommandé d'utiliser le plus souvent possible les feuilles verrouillées afin de ne pas modifier ou supprimer des informations importantes de l'Objet par mégarde.

## EFFETS À SUPPRIMER

Dans certains Objets, souvent les traits et les profils configurés dans le Compendium, **il faudra supprimer ou modifier des paramètres lorsque vous les glissez-déposez sur une feuille de Personnage.**

Lorsqu'il faut faire un choix entre plusieurs bonus, il faudra supprimer les bonus que vous n'avez pas choisis.

**Exemple :** le Trait du peuple Gnome vous demande de choisir entre un bonus de +1 en Intelligence ou en Perception. Dans la feuille du Trait, les deux options sont configurées donc si vous ne supprimez pas l'un des deux, votre personnage obtiendra un bonus de +1 dans les deux caractéristiques.



## ONGLET DESCRIPTION

### Origine

Dans l'onglet Description, **vous pouvez renseigner l'origine de l'Objet**. S'il vient d'un livre de Chroniques Oubliées Fantasy, nous vous conseillons de renseigner également le numéro de la page pour pouvoir remonter à la source si vous avez un doute. Si l'Objet est inventé pour votre campagne, trouvez une dénomination personnelle pour savoir rapidement que cet Objet n'existe que dans votre univers.

### Description

**Cet éditeur de texte permet d'écrire la description, les pouvoirs, les informations de l'Objet**. Comme pour les journaux, par exemple, il est possible d'agrémenter votre texte avec des images, des tableaux, des listes...

### Usage en Jeu

Les Capacités ont un champ d'édition de texte supplémentaire appelé "Usage en Jeu".

**Si l'Objet possède une ou plusieurs Actions ou Effets configurés, renseignez-le dans l'espace "Usage en Jeu" pour ne pas perdre vos joueurs** et leur permettre de comprendre comment utiliser la Capacité.

Vous remarquerez que pour les Capacités du Compendium du Livre des Règles, cet endroit vous explique comment fonctionne l'Objet et les actions ou effets configurés.

## MODE DEBUG

Si vous avez activé dans les options du système le Mode Debug, un cadre Debug apparaît dans l'onglet Détails de chaque feuille d'objet avec :

**ID :** Définie automatiquement par Foundry à la création, c'est une chaîne de caractère unique permettant de différencier les différents éléments. Si vous créez un Équipement "Dague" présent dans les dossiers de l'onglet Objets de FoundryVTT et que vous distribuez cette même "Dague" à chaque Personnage, chaque Objet "Dague" aura une ID différente et chaque joueur pourra modifier sa "Dague" sans que ça modifie l'Objet des autres, ni celui du dossier dans la barre latérale de Foundry-VTT.

**Clé :** Cette chaîne de caractère n'est pas unique contrairement à l'ID. Elle permet de connaître la désignation de l'Objet sans caractères spéciaux (espaces, majuscules...). La clé peut servir surtout

pour la configuration de macros, ou pour tout autre usage avancé.

**Par exemple :** si vous souhaitez créer une macro ne fonctionnant que pour un Personnage ayant une "Épée à deux mains", il faudra utiliser la Clé pour identifier cet Objet ("epee-a-deux-mains").

Dans la mesure du possible, évitez d'activer le Mode Debug sauf dans des cas très précis. Même si l'ID et la Clé ne sont pas modifiables, ces informations risquent de perturber vos joueurs alors qu'elles ne leur servent à rien.

## TABLEAU RÉCAPITULATIF

Le tableau ci-après résume les 6 Objets afin de synthétiser leur rôle, de savoir sur quelle Acteur vous pouvez le glisser-déposer, si l'Objet peut recevoir une Action/Effet et où trouver l'Objet quand il se trouve sur la feuille de l'Acteur.

### Résumé des Objets

Objet	Sous-type	Quel Acteur	Action/Effet	Restrictions	Localisation
Profil	Aventurier Combattant Mage Mystique	Personnage	NON	2 Profils Max	Onglet Biographie
Trait	Peuple Trait	Personnage	NON	1 seul Peuple Trait illimité	Onglet Biographie
Voie	Profil Peuple Trait Prestige Créature	Personnage	NON	Illimité	Onglet Voies et Capacités
Capacité	Aucun	Personnage Rencontre	OUI	Illimité	Onglet Voies et Capacités
Équipement	Armure Bouclier Arme Consommable Divers	Personnage Rencontre	OUI	Illimité  Non équipable sur Rencontre	Onglet Inventaire Onglet Butin
Attaque de Rencontre	Contact Distance Magique	Rencontre	OUI	Illimité	Onglet Principal

# FEUILLE PROFIL

Dans le Compendium, tous les profils du Livre des Règles ont été disposés dans les quatre dossiers de Familles. Vous pourrez y trouver le Profil qui correspond à votre personnage et le glisser-déposer sur votre Feuille Personnage. Un Profil ne peut pas être associé à une Feuille Rencontre.

Si vous souhaitez créer un nouveau Profil ou modifier les Profils existants, vous trouverez ci-dessous l'explication pour chaque paramètre d'une feuille Profil.

## FAMILLE



La Famille permet de choisir parmi les 4 familles de Profil "**Aventurier**", "**Combattant**", "**Mage**" ou "**Mystique**". La famille détermine les valeurs de "Points de Vigueur par Niveau" et de "Dé de Récupération".

## POINT DE VIGUEUR PAR NIVEAU

**Cette valeur n'est pas modifiable.** Elle est complétée lors du choix de la famille du Profil. Cela représente le nombre de PV reçu par le Personnage à chaque niveau.

**Si vous avez un Profil Hybride, les PV sont calculés différemment.** Au passage de niveau d'un Profil Hybride, vérifiez que le bon nombre de PV sont gagnés sinon il faudra modifier manuellement les PV du Personnage dans la barre latérale de la feuille. Voir Points de vigueur pour plus d'informations.

## DÉ DE RÉCUPÉRATION

**Cette valeur n'est pas modifiable.** Elle est complétée lors du choix de la famille du Profil. Elle représente le type de dé utilisé lorsque que vous réalisez une Récupération Rapide  ou une Récupération Complète .



Profil: Ensorteleur

### Ensorteleur

Description | Détails

**Debug**

ID: 5JjzseYH6pq9wkGI

Clé: ensorteleur

**Informations Initiales**

Famille: Mage

Vigueur par niveau: 3

Dé de Récupération: d6

Défense max de l'armure: 0

Profil principal:

**MODIFICATEURS**

Aucun modificateur.

**FORMATIONS MARTIALES**

Armes	Armures	Boucliers
<input checked="" type="checkbox"/> Mains nues	<input type="checkbox"/> Tissus matelassés, fourrures	<input type="checkbox"/> Petit bouclier
<input checked="" type="checkbox"/> Bâton	<input type="checkbox"/> Cuir simple	<input type="checkbox"/> Grand bouclier
<input checked="" type="checkbox"/> Bâton ferré	<input type="checkbox"/> Cuir renforcé, broigne	
<input checked="" type="checkbox"/> Dague	<input type="checkbox"/> Chemise de mailles	
<input type="checkbox"/> Épée à deux mains	<input type="checkbox"/> Cotte de mailles	
<input type="checkbox"/> Épée bâtarde	<input type="checkbox"/> Armure de plaques	
<input type="checkbox"/> Épée courte	<input type="checkbox"/> Plaque complète	
<input type="checkbox"/> Épée longue		
<input type="checkbox"/> Épieu		
<input type="checkbox"/> Fléau		
<input type="checkbox"/> Fléau à deux mains		
<input type="checkbox"/> Gourdin		

## DÉFENSE MAX DE L'ARMURE

Indiquez ici la valeur maximale de l'armure que peut porter le Personnage ayant ce profil pour utiliser les capacités apprises dans les Voies de ce Profil.

**ATTENTION** : ce chiffre est très important dans le système car **si le Personnage équipe une armure ayant une défense supérieure à cette valeur, toutes les actions venant des capacités apprises par le Personnage ne seront plus visibles** dans la liste des actions de l'Onglet Principal.

## PROFIL PRINCIPAL

Cette case permet de déterminer si ce Profil est le profil principal du Personnage ou non. Lorsque l'on ajoute le premier Profil à une feuille de Personnage, il devient automatiquement le Profil principal. Le deuxième profil ajouté ne le sera pas.

Si vous souhaitez changer, il faut ouvrir les feuilles de Profil dans le Cadre Profil & Traits de l'onglet Description.

**NOTE DE VERSION** : pour le moment, il est possible de cocher la case sur les deux profils. Cela changera sûrement rapidement.

## MODIFICATEURS

En cliquant sur le bouton, visible quand la feuille est déverrouillée, **il est possible d'ajouter des modificateurs spécifiques pour le Profil**. Que ce soit un bonus ou un malus de caractéristique, une vision dans le noir, une immunité quelconque, une augmentation ou diminution des Points de Magie... Il n'y a pas de limite au nombre de Modificateurs que l'on peut ajouter.

*Voir Modificateurs page 61 pour plus d'informations.*

## FORMATIONS MARTIALES


Cette section permet de **sélectionner les Armes, Armures et Boucliers maîtrisés par le Profil**. Les formations martiales sont séparées en trois catégories pour s'y retrouver plus facilement. Lorsque la feuille Profil est verrouillée, seules les formations apprises par le Profil sont visibles. Il faut déverrouiller la feuille pour en sélectionner des nouvelles ou en désélectionner certaines.

Si le Personnage devient compétent pour l'utilisation d'une nouvelle formation martiale, il faudra déverrouiller la feuille de son profil et ajouter, à la main, ce nouvel apprentissage.

La formation martiale est automatiquement prise en compte dans les différents calculs.

## VOIES

En glissant-déposant des Voies depuis la barre latérale de FoundryVTT, **il est possible de rajouter les 5 voies (ou moins, ou plus) du Profil**. Même si cela n'a que peu d'impact, les Voies sont triées dans l'ordre où elles sont glissées sur la fiche du Profil. Toutes les voies présentes sur le Profil seront ajoutées à la feuille Personnage lorsque le Profil sera glissé-déposé dessus.

Si un Personnage ne souhaite pas avoir toutes les voies configurés dans un Profil, il peut soit supprimer des voies dans l'Onglet Voies et Capacités en déverrouillant sa feuille, soit en ouvrant la feuille de son Profil et en supprimant certaines voies (la feuille doit être déverrouillée). Les deux méthodes sont identiques. Utilisez l'icône  pour supprimer une Voie d'un Profil.

# FEUILLE TRAIT

Le Trait est un Objet assez spécial qui permet de créer des Peuples ou un Trait spécifique. Pour les Peuples, cela permet de limiter à un seul le nombre de Peuple que l'on peut ajouter à une feuille Personnage. Pour les traits, cela donne la possibilité aux MJ de créer des archétypes facilement duplicables pour certains PNJs.

**Exemple :** si dans votre campagne, vous comptez créer une grande lignée de Vampires, vous pourrez créer un Trait Vampire et renseigner les propriétés spécifiques pour cette "Espèce".

Quels sont les bonus ou les malus de caractéristiques des vampires, leurs capacités et les voies qu'ils peuvent développer.

Si un de vos PJ se fait transformer en Vampire durant la campagne, glisser-déposer sur sa feuille Personnage le Trait "Vampire" et en une action, il obtiendra les propriétés de cette "Espèce".

Pour simplifier, les Traits (hors Peuples) permettent de créer tous les types d'éléments qui ne sont pas un Profil mais qui comporte beaucoup d'éléments différents.

**ATTENTION :** les Traits ne peuvent pas être ajoutés à une Feuille Rencontre. Seuls les Feuille Personnage peuvent recevoir un Trait.

## SOUS-TYPE

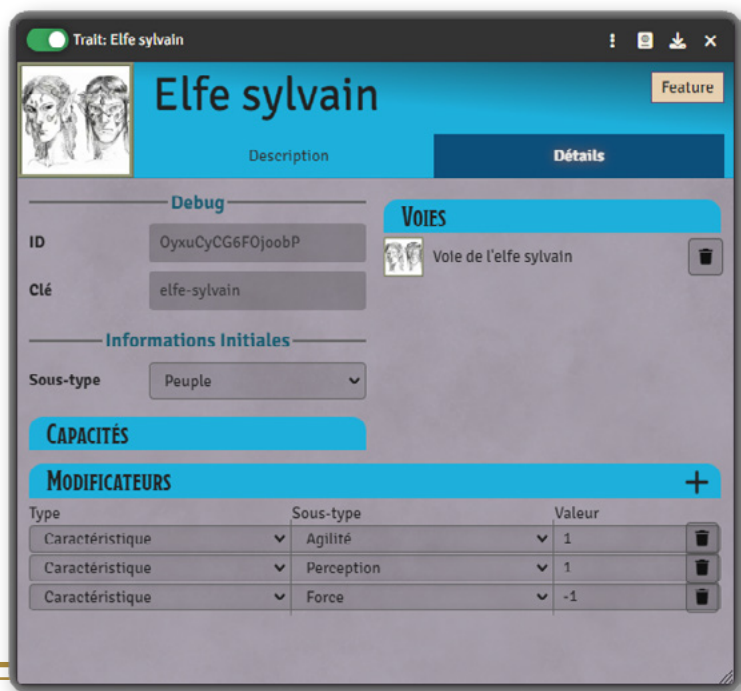
Le sous-type permet, pour l'instant, de choisir le type de Trait parmi "Peuple" ou "Trait". Il n'est possible d'ajouter qu'un seul Peuple sur une feuille de Personnage, donc si vous voulez créer un élément qui se rajoute en plus d'un Peuple, il faudra choisir Trait dans le Sous-type du Trait.

## MODIFICATEURS

En cliquant sur le bouton **+**, il est possible d'ajouter des modificateurs pour le Profil. Que ce soit un bonus ou un malus de caractéristique, une vision dans le noir, une immunité quelconque, une augmentation ou diminution des Points de Magie... **il est possible d'ajouter autant de Modificateurs que nécessaires.**


*Voir Modificateurs page 61 pour plus d'informations.*

Il est possible de supprimer un Modificateur en cliquant sur l'icône **🗑** sur une feuille déverrouillée.



## VOIES

En glissant-déposant des Voies depuis la barre latérale de FoundryVTT, **il est possible de rajouter une ou plusieurs Voies au Trait**. Même si cela n'a que peu d'impact, les Voies sont triées dans l'ordre où elles sont glissées sur la fiche du Trait. Toutes les voies présentes sur le Trait seront ajoutées à la feuille Personnage lorsque le Trait sera glissé-déposé dessus.

Si un Personnage ne souhaite pas avoir toutes les voies configurées dans un Trait, il peut soit supprimer des voies dans l'Onglet Voies et Capacités en déverrouillant sa feuille, soit ouvrir la feuille de son Trait et supprimer certaines voies (la feuille doit être déverrouillée). Les deux méthodes sont identiques. Utilisez l'icône  pour supprimer une Voie d'un Trait.

## CAPACITÉS

En glissant-déposant des Capacités depuis la barre latérale de FoundryVTT, **il est possible de rajouter une ou plusieurs Capacités au Trait**.

**ATTENTION** : il n'y a pas de notion de Rang dans les Capacités ajoutées sur un Trait. Les Capacités sont triées dans l'ordre où elles sont glissées sur la fiche du Trait. Donc si vous glissez-déposez une Capacité fonctionnant avec une notion de Rang, il faudra la modifier pour l'adapter.

*Consultez les Modificateurs page 61 et les Variables page 72 pour plus d'informations.*

Les Capacités présentes sur la feuille de Trait **seront ajoutées aux Capacités Hors-Voies de la feuille de Personnage**. Elles seront directement apprises par le Personnage mais il sera possible de les supprimer depuis l'Onglet Voies et Capacités ou en ouvrant la feuille du Trait depuis l'Onglet Biographie.

*Consultez la feuille du Personnage page 12 pour plus d'informations*

# FEUILLE VOIE

**D**ans le compendium du Livre des Règles de Chroniques Oubliées Fantasy 2, vous trouverez toutes les Voies configurées présentes dans le livre. Vous pourrez trouver la ou les voies pour la création de votre Personnage et les glisser-déposer sur la feuille. Dans la majorité des cas, les Voies seront ajoutées à des Profils et vous ajouterez le Profil à votre Feuille Personnage mais dans certains cas, il sera possible d'ajouter directement une Voie à la feuille d'un PNJ ou des protagonistes spéciaux.

**ATTENTION** : comme pour les Traits et les Profils, **les Voies ne peuvent pas être ajoutées à des Feuille Rencontre**. Seules les Feuille Personnage peuvent recevoir des Voies.

Si vous souhaitez créer une nouvelle Voie ou modifier une Voie existante, vous trouverez dans cette section toutes les informations nécessaires pour paramétrer une Voie.

## SOUS-TYPE

Ce champ permet de choisir le type de Voie parmi les 5 types disponibles. Sauf pour le Sous-type "**Voie de Prestige**", les autres n'ont pas de différence à part pour s'y retrouver facilement lorsqu'on ouvre une Voie. Il est ainsi possible de savoir rapidement à quel type de Voie vous avez affaire.

**NOTE DE VERSION** : Dans de futures mises à jour du système, il sera possible de rajouter une Voie de créature à une Feuille rencontre.



## Voie de Prestige

Le sous-type Voie de prestige est différent des autres .

Comme dans les règles au chapitre 8 page 128, **les valeurs des Rangs des voies de Prestige vont de 4 à 8** et vous devez, en plus **indiquer le nombre de Points de Vigueur par niveau octroyé par la Voie de Prestige**. Lors d'un passage de Niveau, si le Joueur apprend une capacité de sa Voie de prestige, il obtiendra le nombre de PV inscrit dans cette case.

De plus, il n'est possible d'ajouter qu'**une seule Voie de Prestige** sur une feuille Personnage

## RANG

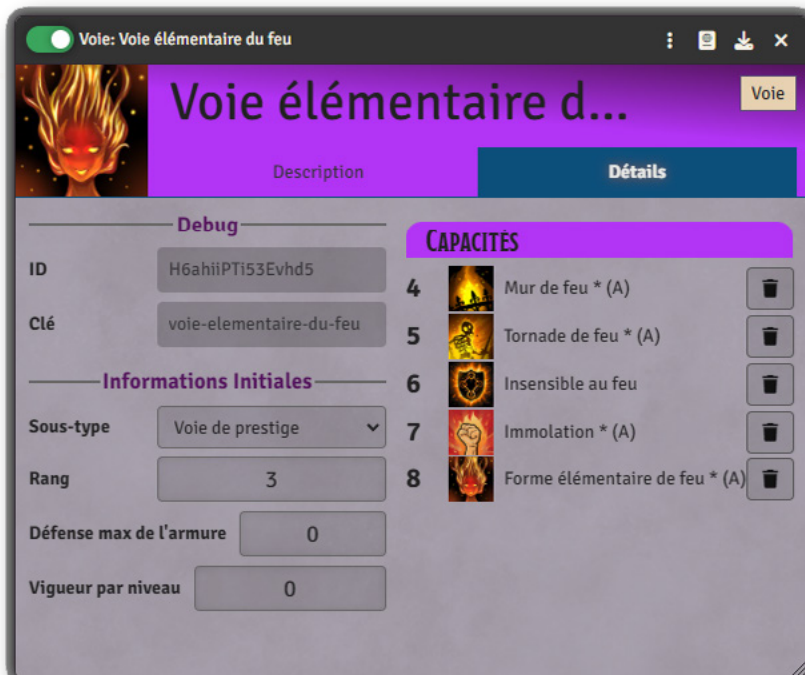
Cette valeur n'est pas modifiable. Elle **permet de connaître le Rang de la plus haute capacité apprise par le Personnage** qui possède cette Voie. Cette valeur est utile pour de nombreux calculs dans les capacités ("Gagner 2 + rang en discrétion", par exemple).

## DÉFENSE MAXIMALE DE L'ARMURE

**Indiquer ici la valeur maximale de l'armure que peut porter le Personnage ayant cette Voie pour utiliser les capacités apprises dans la Voies.**

**ATTENTION** : ce chiffre est très important dans le système car **si le Personnage équipe une armure ayant une défense supérieure à cette valeur, toutes les actions venant des capacités apprises par le Personnage ne seront plus visibles** dans la liste des actions de l'Onglet Principal.

Si la Voie fait partie d'une Feuille PROFIL, la Défense maximale de l'armure de la Voie sera configurée à 0 car c'est la valeur configurée dans le Profil qui prendra le dessus. Par contre, **certaines capacités de Chroniques Oubliées Fantasy 2 permettent d'utiliser les capacités de certaines Voies sans tenir compte de la limitation d'armure du Profil**. Dans ce cas, vous pourrez modifier la valeur sur la feuille de la Voie en conséquence.




## CAPACITÉS

En glissant-déposant des Capacités depuis la barre latérale de FoundryVTT, il est possible de rajouter une ou plusieurs Capacités à la Voie. **Les Capacités seront triées dans l'ordre où elles sont glissées sur la fiche de la Voie. Cela est particulièrement important à respecter pour que chaque capacité ai le bon Rang dans la Voie.**

Les Capacités ajoutées à une Voie ne sont pas automatiquement apprises lorsque la Voie est glissée-déposée sur une feuille Personnage contrairement aux Capacités ajoutées aux Traits.

Même lorsque la Voie est verrouillée, il est possible d'ouvrir les feuilles Capacités en cliquant sur l'image de la Capacité afin de lire son effet.

Quand la feuille est déverrouillée, utilisez l'icône  pour supprimer une Capacité ajoutée à la Voie.

# FEUILLE CAPACITÉ

Comme son nom l'indique, le type d'Objet "Capacité" permet de créer une nouvelle Capacité qu'il sera possible d'intégrer ensuite dans une feuille Voie puis dans une feuille Profil ou de la laisser indépendante pour les capacités Hors Voies, par exemple. Les Capacités sont la base des actions du Personnage. En apprenant des Capacités, il obtiendra de nouveaux pouvoirs, des facultés nouvelles ou des sorts puissants.

**Il est possible d'ajouter une Capacité sur une Feuille Rencontre et une Feuille Personnage.** Les Capacités pour les Personnages et les Rencontres sont exactement les mêmes et se configurent de la même manière.

**Si vous ajoutez une Capacité directement sur un Acteur en glissant-déposant la Capacité sur la feuille, elle apparaîtra dans la liste des Capacités Hors-voies** et elle sera directement apprise par le Personnage ou la Rencontre. De plus, elle aura la valeur de Rang de sa place dans la Voie d'où elle est extraite.

Dans le Compendium du Livre de Règles, vous retrouverez toutes les Capacités décrites dans les Voies de Profil mais aussi toutes les Capacités des rencontres.

Si vous souhaitez créer une Capacité ou modifier une existante, voici le détail des paramètres pour les Capacités.

## RANG

C'est la valeur du rang de la Capacité dans la Voie. **Elle sert à calculer de nombreuses variables pour les Actions du Personnage ou de la Rencontre** ("2 + rang en diplomatie", par exemple). Si la Capacité est intégrée dans une Voie, vous n'aurez pas besoin de modifier cette valeur. Par contre, si vous créez une Capacité vous pourrez indiquer sa valeur du Rang.

Capacité: Foudre

**Foudre** Capacité

Description Détails Actions/Effets

**Debug**

ID yA3F88CwL36zUmFj

Clé foudre

Saisir UUID ou Dépo

**Rang et Coût**

Rang 4

Coût en points de capacité -1

**Capacité apprise ?**

Apprise

**Temps d'Action et Fréquence**

Temps d'action Action d'attaque

Fréquence d'utilisation Quotidien

Nombre d'utilisation 3 / 3

**Sort**

Sortilège

Coût en points de mana -1

**Autoriser une capacité liée**

Autorise une capacité liée

## COÛT EN POINTS DE CAPACITÉ

**Configurée de base à "-1"**, cette ligne est modifiable seulement lorsque la fiche est déverrouillée. **En laissant à "-1" le coût en Points de Capacité sera automatiquement calculé en fonction du rang de la Capacité** (1 point pour les rangs 1 et les rangs 2 et 2 points pour les rangs 3, 4 et 5).

Il est toutefois possible de **modifier cette valeur pour créer des capacités qui ne coûtent aucun point de capacités ou au contraire d'augmenter leur coût** par rapport aux règles du Livre des Règles.

La plupart du temps, ce champ sera utile pour créer des Capacités Hors-voies qui ne coûtent aucun Points de Capacité. Pour créer un Objet prestigieux (un objet magique qui intègre une Voie propre Objets prestigieux), il se pourrait, par exemple, que vous ayez besoin de modifier la valeur du Coût en Points de Capacité pour les augmenter ou les diminuer.

## APPRISE

Cette case à cocher **permet de définir si la Capacité est apprise ou non** par le Personnage lorsque la capacité est déjà sur sa feuille.

**A la création de la capacité si la case est déjà cochée, la capacité sera apprise automatiquement lorsqu'elle sera glissée-déposée sur une feuille.**

Lors d'une dépense de Points de Capacité, après un passage de Niveau, les Joueurs peuvent apprendre leurs nouvelles capacités dans l'Onglet Voies et Capacités en cliquant sur l'icône ✓ ou en ouvrant les feuilles Capacités et en cochant cette case lorsque la feuille est déverrouillée.

## TEMPS D'ACTION

Choisir dans cette liste déroulante le Temps d'Action de la capacité entre "**Action Limité**", "**Action de Mouvement**", "**Action d'Attaque**" et "**Action Gratuite**". Cela permet d'afficher une lettre (L, A, M ou G) sur la ligne de la capacité.

Le type d'action est général et s'applique pour toutes les Actions et Effets ajoutés dans l'onglet Actions et Effets. Il est tout de même possible de modifier le Temps d'action pour chaque Action/Effet s'il est différent.



*Voir les Actions/Effets page 55 pour plus d'informations.*

**NOTE DE VERSION** : Pour le moment, le temps que prend une action pour être réalisée n'a pas d'importance dans le système mais nous espérons **intégrer dans les prochaines mises à jour un système pour compter les actions réalisables** par les Personnages. Ainsi, en plus d'être une information importante pour les joueurs, nous vous conseillons de bien définir ce champ lorsque vous créez une Capacité.

## FRÉQUENCE D'UTILISATION

**Si le nombre d'utilisation de la capacité est limité, il est possible de le renseigner sur cette ligne.** Cela aura un impact sur la liste d'Actions du Personnage dans son onglet Principal dans la liste du Cadre Actions. Si la capacité n'a pas de Fréquence d'Utilisation, elle pourra être utilisée autant de fois que voulue.

En sélectionnant "**Combat**" ou "**Quotidien**", un nouveau paramètre apparaît pour définir le nombre d'utilisation actuelle et maximum.

- ◇ Si la fréquence est définie à "Combat", il **faudra réaliser une Récupération Rapide**  pour récupérer les utilisations de la capacité.
- ◇ Si la fréquence est définie à "Quotidien", il **faudra réaliser une Récupération Complète**  pour récupérer le maximum des utilisations de la capacité.

## Nombre d'Utilisation

Ces champs permettent de définir le nombre maximum et actuel d'utilisation de la capacité par le personnage.

**NOTE DE VERSION** : pour le moment, dans le champ "Maximum" **il n'est possible de renseigner qu'un nombre**. Vous ne pouvez pas inscrire une variable de votre personnage pour que le nombre évolue en temps réel. Par exemple, vous devrez penser à modifier le nombre maximum d'utilisation de la capacité quand vos modificateurs de caractéristiques évoluent.

**La valeur Actuelle d'utilisation est réduite quand le Personnage ou la Rencontre utilise la capacité** et augmente en fonction des Récupérations effectuées. Il est possible, bien entendu, de modifier manuellement cette valeur en ouvrant la feuille Capacité sans avoir besoin de la déverrouiller pour plus de rapidité.

Si un nombre d'utilisation maximal est défini, la valeur d'utilisation actuelle sera bloquée par le maximum. Si aucune valeur maximale est configurée, le nombre d'utilisation actuelle peut être augmenté librement.


## SORT

Cette case permet de définir si la capacité est un sort ou non.

Si vous cochez la case Sortilège, **cela fera apparaître un champ pour définir le coût en mana du Sort**. En utilisant une Capacité définie en Sort, le Nombre de Points de Mana inscrit dans le champ sera déduit du nombre de PM du Personnage.

Les Capacités configurées en Sort sont repérées par une \* à la suite de leur nom dans l'Onglet Voies et Capacités et dans le Cadre Actions.

**Le nombre de Points de Mana possédé par le Personnage est calculé automatiquement** en fonction du nombre de Sorts qu'il a appris et des bonus éventuels qu'il possède.

De plus, effectuer une Récupération Complète , proposera aux Personnage qui ont des PM en moins de récupérer leur nombre maximum de PM.

## Coût en Mana

Cette information n'apparaît QUE pour les capacités définies comme "Sorts" comme mentionné précédemment.

Configurée par défaut à "-1", cette ligne est modifiable seulement lorsque la fiche est déverrouillée. **En laissant à "-1", le coût en PM de la capacité sera calculé automatiquement en fonction du rang de la capacité**. Il est toutefois possible de modifier cette valeur pour créer des capacités ayant des coûts en Points de Magie qui ne respecte pas cette règle.

Le coût en Points de Mana apparaît à la suite du nom de la capacité dans la liste des Actions dans le Cadre Actions de la feuille Personnage.

Nous détaillerons cela dans la prochaine partie mais il est possible de rajouter des Actions et Effets sur une Capacité configurée en Sort et de paramétrer chaque Action pour renseigner si cette Action spécifique consomme le coût en Points de Mana ou non.

## Concentration accrue

Pour utiliser une concentration accrue sur un Sort, vous pouvez **maintenir la touche SHIFT en cliquant sur l'icône de l'action**.

*Voir page 228 du Livre des Règles pour consulter cette règles.*

**ATTENTION** : contrairement aux règles de COF 2, il est possible d'utiliser le **SHIFT + clic** sur tous les Sorts. Il faudra être vigilant pour les Sorts n'ayant pas un Temps d'Action d'Attaque (A).

## Brûlure de mana

Le système prévoit les règles de Brûlure de mana présentées à la page 228 du Livre des Règles.

Si le Personnage n'a pas assez de PM pour lancer son Sort, une fenêtre s'affiche et, s'il accepte, il subit automatiquement des Dommages.


## AUTORISER UNE CAPACITÉ LIÉE

Certaines capacités permettent d'apprendre des capacités venant d'autres Voies. C'est grâce à cette case à cocher que vous pourrez activer cette possibilité.

Lorsque la case est cochée, un champ "Capacité liée" apparaît sur la feuille de la Capacité. De plus, dans l'Onglet Voies et Capacités, une nouvelle ligne apparaît sous cette capacité lorsqu'elle est apprise.

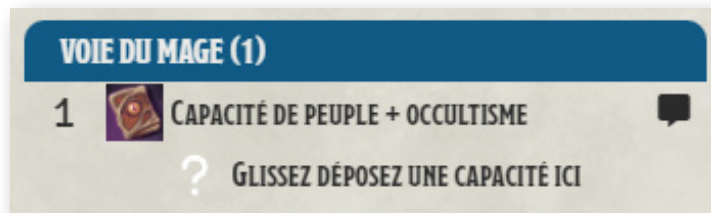
◆ Si la Capacité permet de choisir une autre capacité au moment où elle est apprise : ne renseignez rien dans le champ "Capacité liée" à la création. Il suffira au joueur de glisser-déposer la capacité qu'il a choisi sur la ligne en dessous de la capacité apprise. Aucune limitation ne peut être définie dans ce champ donc vérifiez que le texte de la Capacité est respecté.

◆ Si la Capacité stipule précisément la capacité bonus lorsque celle-ci est apprise : vous pouvez renseigner cette capacité dans le champ "Capacité liée". Ainsi, automatiquement, à l'apprentissage de la Capacité "mère", la Capacité "fille" sera ajoutée en dessous.

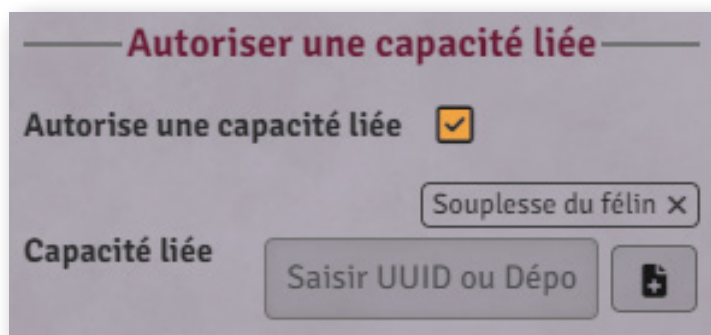
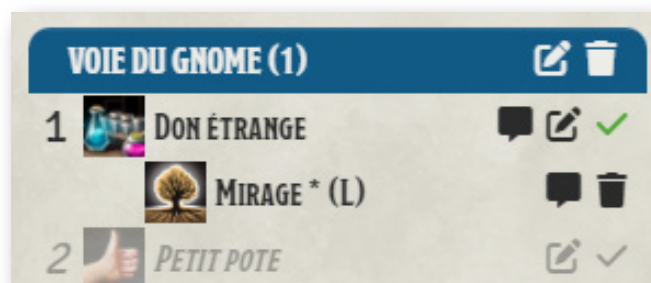
Pour ajouter une capacité liée, vous pouvez copier-coller l'ID de la capacité choisie dans le champ et appuyer sur le bouton . Sinon, cherchez la capacité à lier et glissez-déposez la sur la feuille de la Capacité "mère". Dans les deux cas, le nom de la Capacité choisie apparaîtra juste au dessus.

**Exemple :** la Capacité de rang 1 de la Voie du Mage dit que le Personnage apprend le premier rang de la voie de son peuple.

Ainsi, lorsqu'il apprend cette Capacité, une ligne apparaît sous celle-ci permettant de définir la capacité bonus grâce à un glissé-déposé ou depuis la feuille de la Capacité Occultisme.

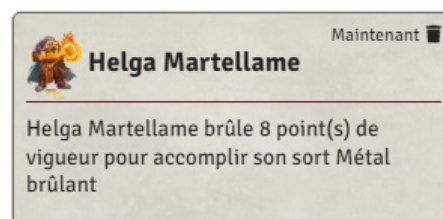
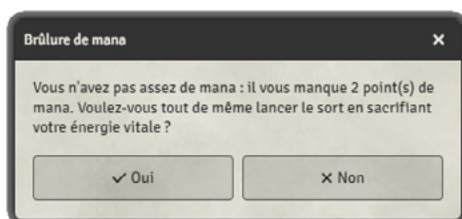


Lorsque la Capacité "Fille" est ajoutée, elle sera visible sur la ligne en dessous et aussi sur la feuille de la capacité "Mère".



## ACTIONS/EFFETS DES CAPACITÉS

Il est possible de configurer une ou plusieurs Actions et/ou Effets sur les feuilles Capacités. Les Actions/Effets seront expliquées dans la partie Actions et Effets page 53.



# FEUILLE ÉQUIPEMENT

Le type d'Objet "Équipement" permet de créer un grand nombre d'éléments différents qui seront listés dans l'onglet "Inventaire" de la feuille de Personnage. C'est l'Objet le plus complexe et qui possède le plus de paramètres différents car il permet de créer des types d'Équipement très variés.



Vous trouverez tous les équipement du livre des règles dans le compendium COF2 Objets, dans les sous-dossiers "Équipements" et "Consommables".

Tous les Équipements peuvent être glissés-déposés **sur une Feuille Personnage**. Ils seront listés dans l'Onglet Inventaire et peuvent être équipés ou utilisés par le Personnage.

Les Équipements peuvent être aussi glissés-déposés **sur une Feuille Rencontre**. Ils seront listés dans l'Onglet Butin. Dans le cas d'une feuille Rencontre, les Équipements ne servent que de butin et d'information pour le MJ. Vous ne pourrez pas les équiper ou utiliser les actions configurées.

## ÉQUIPÉ

Cette case à cocher n'apparaît que si l'Équipement **possède une propriété "Équipable" et qu'elle est activée**. Si cette case n'apparaît pas, c'est parce que cette propriété n'est pas activée ou que le Sous-type de l'Équipement ne permet pas d'équiper l'objet.

Cette case à cocher permet de savoir si l'Équipement est équipé lorsqu'il est sur une feuille Personnage. Lorsque le joueur clique sur l'icône  ou  sur la ligne de l'Équipement dans l'onglet Inventaire, cela influence cette case à cocher.

A la création d'un Équipement dans les dossiers de la barre latérale de FoundryVTT, si vous cochez la case, l'équipement sera automatiquement équipé par le Personnage.

**ATTENTION** : évitez de cocher cette case à la création de l'Équipement car dans ce cas, une fois glissé-déposé sur la feuille de Personnage, il faudra le déséquiper et le ré-équiper pour que les effets ou les actions de l'objet soient visibles.

Toutes les Actions et Effets qui ont pour condition "est équipé" s'activent si cette case est activée.

*Voir la partie Actions/Effets page 53 pour plus d'informations.*



The screenshot shows the configuration window for an equipment item named "Arc long". The window is titled "Équipement: Arc long" and has a close button. It features a header with "Arc long" and a tab labeled "Équipement". Below the header are three tabs: "Description", "Détails" (selected), and "Actions/Effets".

The "Détails" tab is divided into several sections:

- Debug**: ID (unffhvh1SSi3uMMD), Clé (arc-long).
- Poids et Valeur**: Poids (3 kg), Prix (8 pa), Rareté (Ordinaire).
- Quantité**: Actuelle / Max (1 / 3), Détruire si vide (checked).
- Équipé ?**: Équipé (unchecked).
- Type d'Équipement**: Sous-type (Arme), Catégorie martiale (Arc long), Type de dommages (Perforants), Spécial (empty).
- Propriétés**: Équipable (checked), Rechargeable (checked), Empilable (checked).
- Usage**: Une main (unchecked), Deux mains (checked).
- Portée de l'arme**: Portée (50 m).
- Charges et Munitions**: Actuelles / Maximales (20 / 0), Détruire si vide (unchecked).

## SOUS-TYPE

En fonction du Sous-type choisi, les options suivantes seront différentes. Il existe 5 sous-types d'Équipement chacun avec ses particularités.

**Le sous-type détermine également la catégorie dans laquelle l'équipement sera rangé sur la feuille Personnage dans l'Onglet Inventaire.**

### Armure

#### Catégorie martiale

La catégorie martiale permet de choisir le type d'armure parmi "Tissus matelassés, Fourrures", "Cuir Simple", Cuir renforcé, broigne", "chemise de maille", "cotte de mailles", "Armure de plaque" ou "Plaque complète".

**Cette distinction est importante pour savoir si le personnage est formé à l'utilisation de l'armure** ou non. Dans la Feuille PROFIL, les Formations Martiales permettent de configurer les armures que le Personnage peut utiliser sans subir de malus.

#### Défense

Renseignez ici **le bonus de Défense octroyé par l'armure**. Ce bonus inflige aussi des malus pour l'Agilité du personnage comme expliqué dans les règles de malus d'armure page 188 du livre des Règles.

#### Défense magique

Renseignez ici **le bonus de Défense magique octroyé par l'armure**. Ce bonus n'est pas pris en compte dans le calcul de l'encombrement ni pour les restrictions maximales d'armure des Profils ou des Voies.

#### Propriétés

◇ **Équipable** : cette case permet de définir si l'Équipement peut être équipé ou non depuis l'Onglet Inventaire de la feuille de Personnage. Cela semble logique pour une armure mais au moins vous avez le choix. En activant cette propriété, une section "Équipé ?" apparaîtra sur le panneau d'à côté.

## Bouclier

#### Catégorie martiale

Cette option permet de choisir le type de Bouclier parmi "Petit bouclier" ou "Grand bouclier". **Cette distinction est importante pour savoir si le personnage est formé à l'utilisation du Bouclier ou non.**

#### Défense

Renseignez ici **le bonus de Défense octroyé par le bouclier**. Ce bonus inflige aussi des malus pour l'Agilité du personnage comme expliqué dans les règles de malus d'armure page 188 du livre des Règles.


#### Défense magique

Renseignez ici **le bonus de Défense magique octroyé par le Bouclier**. Ce bonus n'est pas pris en compte dans le calcul de l'encombrement ni pour les restrictions maximales d'armure des Profils ou des Voies.

#### Propriétés

◇ **Équipable** : cette case permet de définir si l'Équipement peut être équipé ou non depuis l'Onglet Inventaire de la feuille de Personnage. Cela semble logique pour un bouclier mais au moins vous avez le choix. En activant cette propriété, une section "Équipé ?" apparaîtra sur le panneau d'à côté.

#### Usage

Usage **détermine le nombre de mains nécessaires pour utiliser le bouclier**. La première case à cocher permet de définir une utilisation à une main exclusivement. La deuxième case permet de définir un usage à deux mains exclusivement. Si vous cocher les deux cases, le bouclier pourra être utilisé à une ou deux mains. Cette dernière situation n'a pas d'impact dans le système. Si vous avez activé l'option **Vérification des mains libres** et que vous souhaitez équiper un Équipement alors que vous ne pouvez pas à cause d'un manque de main disponible, il faudra appuyer sur SHIFT en cliquant sur l'icône .

## Arme

### Catégorie martiale

Ce paramètre permet de choisir le type d'arme parmi tous ceux du Livre des Règles. **Cette distinction est importante pour savoir si le personnage est formé à l'utilisation de l'arme ou non.**

### Type de Dommages

Ce champ permet de choisir le type de Dommages infligés par l'arme parmi "Tranchants", "Contondants", "Perforants" ou "Magiques"

**NOTE DE VERSION** : Pour le moment **le type de Dommages est juste indicatif**. Lors de mises à jour, nous espérons ajouter des fonctionnalités pour prendre en compte les résistances à certains types de DM.

### Spécial

Définissez dans ce paramètre les caractéristiques de l'arme parmi "les DM sont temporaires", "DM temporaires possibles" et "Arme légère".

Il est possible de choisir plusieurs de ces paramètres et, lorsqu'ils sont sélectionnés, ils apparaîtront au dessus du champ. Ces choix ont un impact important sur le système.

- ◆ **les DM sont temporaires** : Si vous choisissez ce paramètre, lorsque vous attaquez avec cette arme, les Dommages infligés seront automatiquement configurés pour s'ajouter aux Dommages Temporaires visibles dans la barre latérale de la Feuille Personnage ou de la Feuille Rencontre. La case "DM Temp." sera automatiquement cochée dans la fenêtre de dialogue du Tchat du Jet de dommages.
- ◆ **DM temporaires possibles** : Cette option permet d'indiquer que l'arme peut infliger des Dommages Temporaires ou non au choix de l'utilisateur. Avec ce paramètre, la case "DM Temp." présent sur la fenêtre de dialogue du Tchat du Jet de dommages ne sera pas automatiquement cochée. L'utilisateur n'aura aucun malus s'il coche la case.
- ◆ **Arme légère** : Certaines capacités demandent l'utilisation d'une arme légère pour fonctionner.


*Consultez Jet de Dommages page 85 pour plus d'informations sur les Dommages Temporaires et leurs effets.*

## Propriétés

- ◆ **Équipable** : Cette case permet de définir si l'Équipement peut être équipé ou non depuis l'Onglet Inventaire de la feuille de Personnage. Cela semble logique pour une arme mais au moins vous avez le choix. En activant cette propriété, une section "Équipé ?" apparaîtra sur le panneau d'à côté.
- ◆ **Rechargeable** : Cette propriété ajoutera une nouvelle section sur l'Équipement. Elle permet de définir le nombre de munitions ou de charges actuelles et maximales pour cette arme. Il n'est pas nécessaire de renseigner la quantité maximale. Mais si la quantité actuelle n'est pas définie ou est à 0, il ne sera pas possible d'utiliser l'Arme. Il est possible d'utiliser la molette pour augmenter ou diminuer les valeurs rapidement.
- Détruire si vide** : Cette case à cocher permet de définir si l'arme sera conservée si le nombre de charges ou de munitions arrive à 0. Si la case est cochée, l'Équipement sera supprimé de l'Inventaire à ce moment là.
- ◆ **Empilable** : si cette case est cochée, l'arme pourra avoir une quantité supérieure à 1 dans l'Onglet Inventaire de la feuille du Personnage. Cela est pratique pour les couteaux de lancer par exemple afin d'éviter d'avoir une ligne distincte pour chaque couteau de lancer possédé par le Personnage. Si la case est cochée, une nouvelle option apparait en dessous.
- Détruire si vide** : Cette case à cocher permet de définir si l'arme sera conservée si la quantité possédée arrive à 0. Si la case est cochée, l'Équipement sera supprimé à ce moment là.

## Usage

Usage détermine le nombre de mains nécessaires pour utiliser l'arme. La première case à cocher permet de définir une utilisation à une main exclusivement. La deuxième case permet de définir un usage à deux mains exclusivement.

Si vous cocher les deux cases, l'arme pourra être utilisée à une ou deux mains. Cette dernière situation n'a pas d'impact dans le système. Si vous avez activé **l'option Vérification des mains libres** et que vous souhaitez équiper un Équipement alors que vous ne pouvez pas à cause d'un manque de main disponible, il faudra appuyer sur SHIFT en cliquant sur l'icône  dans l'Onglet Inventaire.

## Portée

Cette section est présente pour les Équipements de sous-type "Arme". Il permet de noter la portée parcourue normalement par l'arme si on la lance ou pour les armes à distance. Dans le premier champ, notez la distance et dans le second l'unité utilisée (mètres, cases, kilomètres...).

**Cette option est indicative** mais n'apporte pas de limitation dans le système.

## Consommable

Cette catégorie d'Équipement permet de créer des Objets qui se consomment après utilisation.

La catégorie a un effet sur le système. D'un côté, **l'utilisation d'Objets Consommables supprimera une quantité de l'Objet** et d'un autre côté, ça permet de ranger tous vos consommables dans le même dossier de l'Inventaire.

**ATTENTION** : Comme nous le verrons dans le chapitre Action/Effet page 69, le sous-type Consommable ne doit pas être cumulé avec une Résolution "Consommable".

## Propriétés

◆ **Empilable** : si cette case est cochée, l'objet consommable pourra avoir une quantité supérieure à 1 dans l'Onglet Inventaire de la feuille du Personnage. Cela est pratique pour la plupart des objets consommables comme les potions, les rations... afin d'éviter d'avoir une ligne distincte pour chaque objet possédé par le Personnage. Si la case est cochée, une nouvelle option apparaît en dessous.

**Détruire si vide** : Cette case à cocher permet de définir si le consommable sera conservée si la quantité possédée arrive à 0. Si la case est cochée, l'Équipement sera supprimé à ce moment là.

## Divers

Le Sous-type divers permet de créer tous les Équipements ne rentrant pas dans les autres Sous-type.

### Propriétés


◆ **Équipable** : cette case permet de définir si l'Équipement peut être équipé ou non depuis l'Onglet Inventaire de la feuille de Personnage. Cela permet de définir si l'Objet divers peut être équipé. En activant cette propriété, une section "Équipé ?" apparaîtra sur le panneau d'à côté.

◆ **Empilable** : si cette case est cochée, l'Équipement pourra avoir une quantité supérieure à 1 dans l'Onglet Inventaire de la feuille du Personnage. Si la case est cochée, une nouvelle option apparaît en dessous.

**Détruire si vide** : Cette case à cocher permet de définir si l'objet sera conservée si la quantité possédée arrive à 0. Si la case est cochée, l'Équipement sera supprimé à ce moment là.

### Usage

Usage détermine le nombre de mains nécessaires pour utiliser l'Objet divers. La première case à cocher permet de définir une utilisation à une main exclusivement. La deuxième case permet de définir un usage à deux mains exclusivement.

Si vous cocher les deux cases, l'Objet divers pourra être utiliser à une ou deux mains. Cette dernière situation n'a pas d'impact dans le système. Si vous avez activer l'**option Vérification des mains libres** et que vous souhaitez équiper un Équipement alors que vous ne pouvez pas à cause d'un manque de main disponible, il faudra appuyer sur Shift en cliquant sur l'icône .

## EMPIlable ET RECHARGEABLE

Ces deux options réagissent de la même façon en fonction de la valeur définie dans la case "quantité maximum".

**Si la case est laissée vide**, la quantité actuelle peut être augmentée librement. Par contre, **si une quantité maximum est configurée**, la quantité actuelle sera limitée par cette valeur.

## AUTRES CARACTÉRISTIQUES

### Poids

Cela permet de renseigner la **valeur du poids de l'objet dans le premier champ** (nombre entier seulement) **et l'unité du poids dans le second** (défini de base en "kg").

**NOTE DE VERSION** : Cette valeur est **seulement indicative**. Le système ne prend pas en compte le poids de chaque Équipement possédé par un Personnage et n'applique pas d'effet en rapport avec le poids transporté, même s'il est élevé.

### Prix

Ces champs permettent de **renseigner la valeur monétaire de l'Objet**. Le premier champ (nombre entier seulement) définit la valeur et le deuxième sert pour l'unité du prix (défini de base en "pa").

### Rareté

Cette boîte de sélection permet de **choisir la rareté de l'Objet** parmi "Ordinaire", "Précieux", "Exotique", "Rare", "Très rare" ou "Unique". C'est une information indicative qui n'a pas d'impact sur le système.

## ACTIONS/EFFETS DES ÉQUIPEMENTS

Il est possible de configurer une ou plusieurs Actions et/ou Effets sur les feuilles Équipement. Les Actions/Effets seront expliquées dans la partie Actions et Effets page 53.

# FEUILLE ATTAQUE DE RENCONTRE

Le type d'Objet "Attaque (de rencontre)" permet de configurer facilement des attaques pour la Feuille Rencontre (monstres, PNJ...). Ce type d'Objet est simple mais tout va se passer au niveau des Actions et Effets afin de configurer les valeurs de l'Attaque de Rencontre.

## SOUS-TYPE

Il existe 3 sous-types d'Attaque de Rencontre permettant uniquement de modifier l'icône qui apparaîtra dans le Cadre Attaques de l'Onglet Principal de la feuille de Rencontre (🗡️ pour les attaques de Contact, 🏹 pour les attaques à Distance et ✨ pour les attaques Magiques).

## PROPRIÉTÉS

### Charges

Cette propriété ajoutera une nouvelle section pour l'Attaque de Rencontre. Elle **permet de définir le nombre de munitions** (ou de charges) **actuelles et maximales** pour cette attaque. Il n'est pas nécessaire de renseigner la quantité maximale. Mais si la quantité actuelle n'est pas définie ou est à 0, il ne sera pas possible d'utiliser l'Arme. Il est possible d'utiliser la molette de la souris pour augmenter ou diminuer les valeurs rapidement.

### Portée

Si vous choisissez un sous-type "Attaque à Distance", une propriété pourra être cochée pour définir la Portée pour cette attaque.

Dans le premier champ, notez la distance et dans le second l'unité utilisée (mètres, cases, kilomètres...). Cette option est indicative mais n'apporte pas de limitation dans le système.

## ACTION/EFFET DES ATTAQUES DE RENCONTRES

Il n'est possible de configurer qu'une seule Action/Effet pour une Attaque de Rencontre. Les Actions/Effets seront expliquées dans la partie Actions et Effets page 53.

Si vous cliquez sur le bouton "Ajouter" alors qu'une Action est déjà configurée sur l'Attaque de rencontre, un message d'avertissement apparaîtra.

The screenshot shows a configuration window for a "magical attack". It has three tabs: "Description", "Détails", and "Actions/Effets". The "Détails" tab is selected. The interface is organized into sections: "Debug" with fields for ID and Clé; "Propriétés" with a "Portée" field set to 20 m and a checked "Rechargeable" checkbox; and "Charges et Munitions" with a field for "Actuelles / Maximales" set to 4 / 4. A "Sous-type" dropdown menu is also visible, currently set to "Attaque magique".



PARTIE 3

# ACTIONS ET EFFETS

# CONFIGURATION INITIALE

C'est sans aucun doute l'onglet le plus important pour l'automatisation du système et la facilité d'utilisation des règles par les Joueurs et le Maître du Jeu. Il est possible de configurer des Actions/Effets sur trois types d'Objet : **les Capacités, les Équipements et les Attaques de Rencontre**. Le procédé est identique pour tous les 3 types d'Objets créés. Ce sont les mêmes mécaniques et le même résultat.

## COMPRÉHENSION DU CONCEPT

Le bouton **+** Ajouter permet d'ajouter à l'Objet une nouvelle Action/Effet. Il est possible d'ajouter autant d'Actions que nécessaires sur une Feuille Capacité et une Feuille Équipement.

Par contre, vous ne pouvez ajouter qu'une seule Action/Effet sur une feuille Attaque de rencontre.

Chaque Action permet de configurer plusieurs éléments comme des bonus ou des malus qu'il pourra activer, des améliorations passives...

### Exemple : Arme "Épieu"

*Une arme avec beaucoup d'options.*

*Cette arme, par exemple, peut être utilisée à une main, à deux mains ou à distance. Ainsi, trois Actions seront ajoutées dans l'Onglet Actions/Effets pour chaque type d'attaque avec les bonnes valeurs d'attaque, de Dommages...*

### Exemple : Capacité Dans le mille

*Rang 2 de la Voie de l'Archer - Profil du Rôdeur*

**Texte de la Capacité :** *Pour une attaque à distance, le rôdeur peut choisir de s'imposer un dé malus en attaque. Si elle est réussie, il ajoute 2d4° aux DM. Cette capacité peut être utilisée avec Tir rapide ou Flèche de mort par exemple. Transformez cette capacité en action limitée (L) pour obtenir +3d4° aux DM au lieu de 2d4°.*

### Dans l'Onglet Actions/Effets, deux Actions seront ajoutées :

*La première pour définir l'attaque à distance qui impose un dé malus et rajoute 2d4° aux DM.*

*La deuxième pour définir l'Attaque à distance en action limitée avec un dé malus mais +3d4° au DM.*

Quand vous configurez des Actions/Effets, ils n'apparaîtront pas au même endroit de votre feuille Personnage. En fonction des paramètres choisis, une Action/Effet rajoutera une action, un effet passif, un bonus circonstanciel pour un Jet de caractéristique ou un nouvel état sur votre personnage. Toutes ces notions seront détaillées plus loin.

# INFORMATIONS INITIALES

## Label

Le label permet de donner un nom spécifique à l'action pour la distinguer des autres et lire son effet rapidement. Le label sera visible dans la liste d'Actions de l'Onglet Principal à la suite du nom de la Capacité ou de l'Équipement.


Si le champ est laissé vide, c'est le nom de l'Objet qui sera utilisé. Ainsi il sera difficile de distinguer deux actions différentes l'une de l'autre. De plus, si l'action possède une caractéristique importante, vous pouvez utiliser le Label pour le signaler.

### Exemple : Capacité Frappe chirurgicale

*Vous pouvez écrire dans le label la condition pour activer l'action "Utilisation d'une arme légère".*

*Dans la liste des actions, il sera écrit : "Frappe chirurgicale - Utilisation d'une arme légère" et vous saurez à quel moment vous pouvez activer les bonus octroyés par cette capacité.*

## Supprimer une Action

L'icône  permet de supprimer l'Action/Effet créée. **Cette suppression est définitive. Aucune information n'est enregistrée donc si vous supprimez par erreur une Action/Effet, il faudra la recréer de A à Z.**

Faites donc attention à ne pas cliquer sur cette icône par mégarde et rappelez-vous qu'elle ne permet pas seulement d'effacer le Nom de l'Action.

## Message tchat :

Le champ Message tchat permet de donner un nom à l'Action/Effet qui apparaîtra dans la fenêtre de dialogue du tchat lorsque l'Action/Effet sera réalisée. Si vous souhaitez que le nom affiché à la vue de tous soit différent du Label, vous pourrez utiliser ce champ. Le texte écrit dans le Message tchat remplacera le nom de la Capacité ET le Label.

**Ce champ est particulièrement utile pour les MJ qui veulent garder du secret sur les pouvoirs et les Capacités de ses créatures.** Il ne faut pas hésiter à utiliser ce champ quand cela vous semble nécessaire.

**Par exemple :** Au lieu d'afficher dans le tchat "Baiser vampirique - Empoisonné", le MJ pourrait choisir de berner ses joueurs en notant dans le Message du tchat "Embrassade Charmante".

## Image

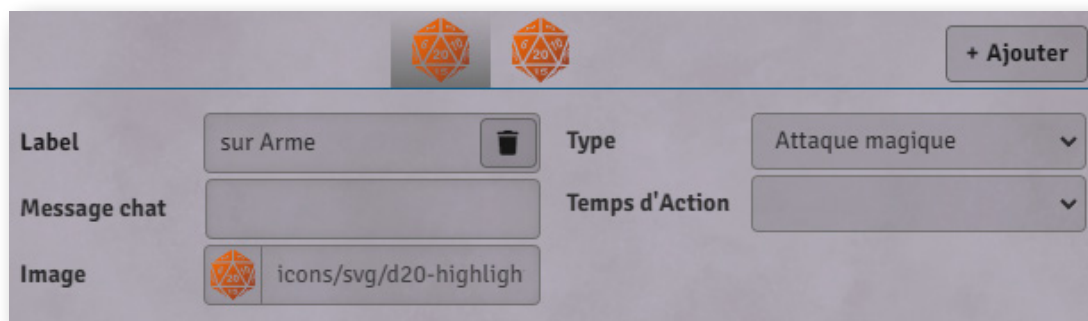
Pour définir une image spécifique à l'Action/Effet, vous pouvez utiliser ce champ. De base, si vous laissez ce champ vide, l'image de l'Action/Effet sera la même que celle définie pour la Capacité ou l'Équipement. Si vous souhaitez changer l'image, cliquez sur l'image du D20 orange pour ouvrir l'explorateur d'image ou copiez-collez le chemin de votre image directement dans le champ texte.

**L'image choisie remplacera l'image qui apparaît dans le Cadre Action de l'Onglet Principal de la feuille Personnage.**

Un conseil tout de même, si vous modifiez toutes les images des Actions/Effets de chaque Capacité ou Équipement, il sera difficile de retrouver une action spécifique dans votre liste d'actions lorsque votre Personnage sera de haut niveau et que cette liste sera composée de plus de 15 Actions/Effets.

## Type de l'Action

**Cette option est très importante pour le bon fonctionnement de l'Action par la suite. En fonction de l'option que vous choisirez, certains choix ne seront plus possible dans votre liste d'actions.** Il est possible de classer les types d'Action en deux catégories : les Actions et les Effets.



## Les Actions

Cette catégorie permet de configurer des éléments qui nécessitent un Jet et un résultat. Dans la majorité des cas ce sera une Attaque contre une difficulté (Défense de la cible, jet opposé...) et un résultat sous forme de Dommages à la cible. Mais nous verrons par la suite dans les Résolutions que d'autres choix s'offriront à vous.

Pour simplifier, en choisissant l'une de ces options, une icône "Attaque" qui dépend du type d'option choisi comme indiqué dans la liste suivante et une icône "Dommages" 🖐️ apparaîtra au bout de la ligne dans le cadre Action.

- ◇ 🗡️ - Attaque de contact
- ◇ 🏹 - Attaque à Distance
- ◇ ⚡ - Attaque Magique
- ◇ ✋ - Sort

## Les Effets

Cette catégorie permet de définir des éléments qui nécessitent un seul bouton pour être activés, désactivés ou déclenchés. Cela peut être un bonus temporaire à activer ou non en fonction de la situation, la consommation d'une potion ou, encore, un Effet passif qui n'apparaîtra pas dans la liste des actions mais donnera un bonus ou un malus permanent au Personnage.

- ◇ 👍 - Amélioration
- ◇ 👎 - Affaiblissement
- ◇ 🩹 - Soin
- ◇ 🧴 - Consommable

Par exemple, sur l'image ci-contre, nous voyons plusieurs types d'actions :

- ◇ **Des action d'Amélioration activées ou activables** : Soutenir et Tour de Force
- ◇ **Des action d'Amélioration désactivées** : Instinct de survie, Déchaînement d'acier et rage du berseker
- ◇ **Des action d'attaque au contact** : Charge et Cimeterre
- ◇ **Une action d'attaque à distance** : Tir Rapide
- ◇ **Une action d'attaque automatique** : Attaque Tourbillon
- ◇ **Des actions de Soins** : Récupération Mineure et Potion de Récupération Mineure
- ◇ **Des action de Consommables** : Charge Explosive (deux actions sur le même Équipement)

Pour chaque Action, on voit **l'image, le Temps de l'action** (L, A, M ou G), **le type d'action, le nom de l'Objet, le nom de l'action, la quantité/fréquence, le coût en Point de Mana** pour les sorts, **un sablier** si un Effet Supplémentaire est ajouté à l'action ainsi que **la couleur de l'icône qui donne des informations sur l'utilisation de l'action.**



# LES PROPRIÉTÉS

Bien qu'il n'y ait pas beaucoup de propriétés, elles sont fondamentales pour configurer correctement l'Action ou l'Effet.

## Mode Debug

Si vous avez activé le Mode Debug dans les Options, deux propriétés seront visibles.

Elles permettent de vérifier que votre Capacité ou Équipement est bien configuré s'il vous semble que quelque chose bloque. Dans la mesure du possible, il est recommandé de désactiver le Mode Debug pour éviter de manipuler ces deux propriétés par mégarde.

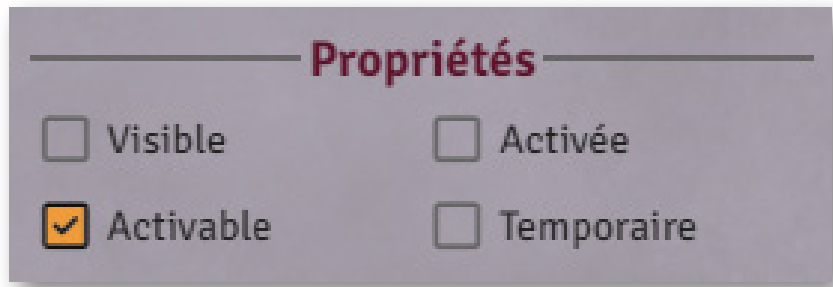
- ◇ **Visible** : cette option permet de rendre visible l'action si elle n'apparaît pas dans la liste d'actions sur l'onglet principal de la feuille.
- ◇ **Activée** : cette option permet de vérifier si une Action/Effet est activée ou non et de forcer son activation ou sa désactivation dans une situation de blocage.

## Activable et Temporaire

Ces deux cases à cocher fonctionnent ensemble. Elles servent à déterminer comment l'action ou l'effet sera "déclenché".

Il y a trois cas possibles :

- ◇ **Aucune case cochée** : Dans cette situation, l'Action/Effet sera un effet passif qui apportera sûrement un bonus, un malus, un état, un avantage... permanent pour le Personnage ou la Rencontre. L'effet ne s'affichera pas dans la Liste des Actions de l'Onglet Principal de l'Acteur. Vous pourrez retrouver sa "trace" dans l'Onglet Effets dans le cadre "Passifs".



### Exemple : Capacité Discrétion.


Rang 1 de la Voie de l'Assassin - Profil du Voleur.


*Cette capacité ajoute des bonus aux Jet de caractéristique pour les tests de discrétion, de déguisement et pour dissimuler une arme légère. Cet Effet n'est pas une Attaque qui inflige des Dommages, rien n'est consommé ou activé. Le bonus en discrétion sera activé ou non lors du Jet d'Agilité.*

*De ce cas, la case "Activable" et la case "Temporaire" n'ont pas besoin d'être cochées.*

- ◇ **Activable cochée** : si la case "Activable" est la seule cochée, l'action aura une Résolution immédiate. L'action s'active au moment de cliquer sur le bouton et se désactive instantanément. Cette situation est utilisée pour les attaques, les jets en opposition, la consommation de potions, le déclenchement d'un sort qui inflige des Dommages...

### Exemple : Arme "Epée longue"

*Cette arme possède une action qui réalise une Attaque de Contact qui ouvre la fenêtre du Jet d'attaque lorsque l'on clique sur l'icône . Au moment où on clique sur l'icône l'attaque se réalise et l'Action ne reste pas activée.*


*L'icône  permet de lancer uniquement le jet de Dommages*

- ◇ **Activable ET Temporaire cochées** : ce cas est utile pour les Effets qui peuvent être activés et qui restent actifs tant qu'on a besoin d'utiliser l'Effet. Une capacité qui vous accorde un bonus aux Dommages avec les armes de contact, un Équipement qui vous donne la vision dans le noir quand vous êtes dans un souterrain, un Sort qui offre un dé bonus pour les tests de Charisme... Il faudra activer les deux cases (Activée et Temporaire) pour ce genre de bonus circonstanciels. Ainsi, lorsque vous cliquerez sur l'icône de l'action, elle restera active tant que vous ne cliquez pas à nouveau dessus pour la désactiver.

Une action Activable et Temporaire peut également déclencher une action ponctuelle (comme une attaque) au moment où elle est activée puis resté active tant qu'on ne la désactive pas manuellement.

## Exemple : Capacité Morsure de la forge

Rang 1 de la Voie du Métal - Profil du Forgesort

En lançant ce sort, le Personnage obtient un bonus aux Dommages de son arme. Lorsque le joueur clique sur l'icône , il dépense ses Points de Mana (ou subit une Brûlure de Magie) et l'effet reste actif tant qu'il ne clique pas à nouveau sur l'icône. Tous les Jet de dommages réalisés durant cette période obtiendront le bonus défini sur la Capacité.

Pour résumer, au moment de définir quelle(s) case(s) cocher, **prenez votre temps et analysez bien l'action ou l'effet que vous voulez déclencher**. Au bout de quelques Actions/Effets, ça deviendra automatique mais **au début la logique est assez délicate**. Il est assez courant, lors des premières créations d'Actions/Effets, de ne cocher que la case "Temporaire" pour les Effets "Activables" ET "Temporaires", par exemple.

## Sans coût de mana

**Cette propriété apparaît seulement si la Capacité possède la propriété "Sort".**

En cochant la case "Sans coût de mana", l'action configurée ne dépensera aucun des Points de Mana définis dans l'onglet "Détails" de la Capacité. C'est très pratique pour les Actions/Effets qui offrent des bonus circonstanciels car vous devrez activer et désactiver plusieurs fois la capacité durant la durée du Sort.

Dans ce cas, il est possible d'ajouter une Action/Effet nommée "activation du Sort" pour dépenser les PM et une autre action avec les Bonus et la propriété "Sans coût de mana". Cette deuxième Action/Effet recevra au besoin la Condition "l'action liée est activée".

---

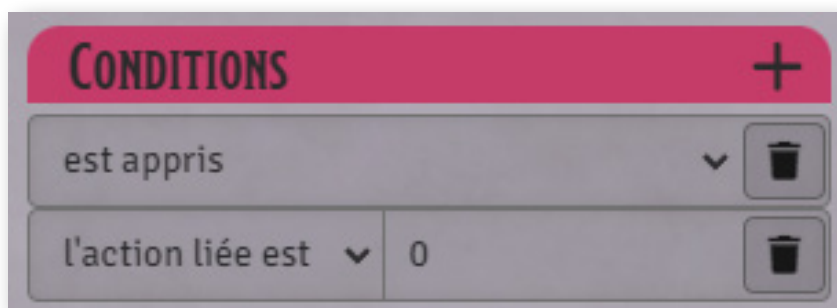
*Consultez le prochain chapitre pour plus d'informations sur les Conditions, page 59.*

---

# CONDITIONS

Ce cadre détermine dans quelle situation l'Action/Effet peut fonctionner. Cette condition est souvent la même en fonction du type d'Objet créé (une Capacité avec une Condition "est appris", un Équipement équipable avec la Condition "est équipé"...). Il convient de configurer correctement cette option pour que l'Action/Effet fonctionne de façon optimale.

Au fur et à mesure que vos Personnage vont progresser, leur liste d'actions va s'allonger et il sera plus dur d'y retrouver une action spécifique. En définissant correctement les Conditions pour chaque Action/Effet, cela permettra de "filtrer" cette liste.



### Exemple :

*Si un PJ possède dans son inventaire une dizaine d'armes et qu'elles possèdent chacune la Condition "est équipé", seules les actions des armes que le Personnage a équipées seront visibles dans sa liste d'actions.*

La feuille doit être déverrouillée pour pouvoir ajouter une Condition grâce à l'icône + et supprimer une Condition avec l'icône 🗑️.

Il y a quatre types de Condition :

### Est équipé

Cette option permet de conditionner l'utilisation de l'Action/Effet seulement si l'Équipement est équipé par le Personnage. Cette condition ne fonctionnera pas pour les feuille Rencontre car vous ne pouvez leur équiper des Équipements.

**Exemple :** *une Action d'attaque ajoutée à une arme apparaîtra dans la liste des actions seulement si l'arme est équipée par le Personnage.*

**ATTENTION :** si vous configurez cette condition sur une Capacité ou une Attaque de Rencontre, l'Action/Effet ne fonctionnera pas.

### Est appris

**Cette option conditionne l'utilisation de l'Action/Effet seulement si la Capacité est apprise par le Personnage.** De ce fait, lorsqu'un Personnage acquière une Voie avec ses 5 Capacités, seules celles qui sont apprises lui apporteront des actions ou des effets.

De plus, dans la mesure où les Capacités Hors-voies sont apprises automatiquement lorsqu'on les glisse-dépose sur un Personnage ou une Rencontre, les Actions/Effets seront directement disponibles dans la liste d'actions.

**ATTENTION :** configurer une Action avec cette condition sur un Équipement ne permettra pas de l'utiliser car vous ne pouvez pas "apprendre" un Équipement.

## Est possédé

Si vous souhaitez que le Personnage ou la Rencontre **obtienne un Effet ou une Action quand l'Équipement se trouve dans son inventaire** (ou butin), vous devez choisir cette condition.

A partir du moment où l'Acteur possède l'Équipement dans son inventaire, les Actions et les Effets seront accessibles. Cette condition est utilisée pour les Objets qui n'ont pas besoin d'être équipés pour octroyer un avantage (un tatouage, un bijou, un grimoire...).

## L'action liée est activée

C'est la condition la plus délicate à utiliser mais elle a son utilité dans certaines circonstances. **Elle sert pour une Capacité ou un Équipement qui possède plusieurs Actions/Effets. Cette condition permet de rendre disponible l'Action/Effet seulement si une autre Action/Effet est activée.**

Comme une Attaque de Rencontre ne peut recevoir qu'une seule Action/Effet, cette Condition ne pourra jamais servir pour ce type d'Objet.

De ce fait, vous ne devez pas configurer cette condition sur la première Action/Effet de l'Objet sous peine de "casser" l'Objet.

**L'Action/Effet liée devra être un effet Activable ET Temporaire.** Lorsque vous sélectionnez la condition "l'action liée est activée" sur une Action/Effet, un champ numérique apparaît à la suite. Il faudra noter un chiffre qui correspond au "numéro" de l'Action/Effet liée.

**ATTENTION** : la première Action/Effet de l'Objet a le numéro 0, la deuxième le numéro 1, la troisième le numéro 2...

## Exemple pour les actions liées:

*Vous configurez un bâton magique et puissant pour le Sorcier qui affrontera vos joueurs. Sur ce bâton seul le pouvoir de transformation coûte 3 des Points de Mana pour être utilisé.*

- ◇ Le bâton offre au Sorcier, **un bonus de +5 à ses Jets de Charisme** tant qu'il l'a sur lui :

*Vous configurez la première Action/Effet avec une condition "**est possédé**". Vous ne **cochez aucune case de propriété** car l'Effet est passif. Pas besoin de cocher "sans coût de mana car l'effet est permanent.*

- ◇ Le bâton permet de **lancer un Sort transformant le bâton en arc** pendant 3 minutes :

*Vous configurez une deuxième Action avec une condition "**est possédé**". Vous cochez les propriétés "**Activable**" et "**Temporaire**" car l'Action/Effet doit rester active tant que le bâton a la forme d'un arc.*

- ◇ L'arc est une arme qui réalise une attaque à distance :

*Vous configurez une troisième Action/Effet pour l'attaque de l'arc avec la condition "**l'action liée est activée**" en notant "**1**" dans le champ associé (pour cibler la deuxième Action/Effet).*

*Vous cochez la propriété "**Activable**" car il s'agit d'une action d'attaque qui s'active instantanément sans besoin de rester actif sur la durée. Cochez également "sans coût de Mana" sinon le Sorcier dépensera 3 PM à chaque fois qu'il attaque avec son arc.*



*Ainsi, lorsque le Sorcier active le Sort pour transformer son bâton en arc, une nouvelle ligne apparaît dans sa liste d'actions pour réaliser l'Attaque à distance avec son arc. Lorsqu'il désactivera le Sort, la ligne d'action de l'arc disparaîtra.*

# MODIFICATEURS

Dans cette section, il est possible d'ajouter autant de Modificateurs que nécessaires pour la Capacité, l'Équipement ou l'Attaque de rencontre. Chaque Modificateur pourra cibler un élément de l'Acteur pour lui ajouter un bonus ou un malus, lui donner une faculté ou lui augmenter ses Points de Vigueur ou de Mana, par exemple.

Les modificateurs pourront cibler l'Acteur qui a accès à l'Objet mais aussi la ou les cibles d'une Attaque grâce aux Résolutions qui seront détaillées par la suite. **Dans la plupart des cas, les Modificateurs seront des effets permanents ou temporaires pour l'Acteur qui utilise l'Objet.**

Les modificateurs sont composés d'une liste de Type et de Sous-type permettant de choisir le paramètre à modifier. Chaque élément des listes sont détaillés ci-après.

La feuille doit être déverrouillée pour pouvoir ajouter un Modificateur grâce à l'icône  et supprimer un Modificateur avec l'icône .

## VALEUR DU MODIFICATEUR

**La Valeur du Modificateur est un élément très important à comprendre car il va recevoir le nombre ou la formule pour augmenter ou diminuer le paramètre choisi.**

Le champ Valeur est un champ de texte qui permet d'écrire ce que vous voulez **MAIS** chaque type de Modificateur aura ses limitations et ses contraintes sous peine d'entraîner des erreurs sur la feuille Personnage ou la feuille Rencontre. Pour certains types de Modificateur, il faudra seulement laisser le "0" inscrit initialement. Pour d'autres, vous pourrez écrire des formules et de nombreuses variables pour faire évoluer le paramètre choisi.

MODIFICATEURS		
Type	Sous-type	Valeur
Attribut	Points de vigueur	2 + @rang
<b>Cible</b>	Soi-même	Notes
Jet de compétence	Constitution	2 + @rang
<b>Cible</b>	Soi-même	résister efforts physiques/chaleur/froid

Lorsque vous prenez le système en main, nous vous conseillons de bien lire la description des Modificateurs ci-dessous et de consulter la section **Les variables** page 72 pour le détail des éléments dynamiques qui feront évoluer les Modificateurs. Consultez également les Capacités, Équipements et Attaques de Rencontre du Compendium pour reproduire les effets souhaités.

L'option "Cible" des Modificateurs ne sera pas abordée dans ce chapitre car elle a un lien avec les Résolutions du prochain chapitre page 65.

## CARACTÉRISTIQUES

Ce type vous permet de choisir une Caractéristique ou "Toutes les Caractéristiques". Notez dans le champ "Valeur" **un nombre positif ou négatif ou une variable chiffrée**. Cette valeur sera ajoutée à la Caractéristique choisie.

Bien entendu, il est impossible d'ajouter le bonus d'une Caractéristique à sa propre Caractéristique (ajouter le bonus de Perception à la Perception, par exemple). **Si vous ajoutez une valeur qui entre en conflit avec le système, vous verrez apparaître "NaN" dans certaines valeurs du Personnage.**

Dans certain cas, l'erreur que vous avez faite ne sera pas visible directement sur la feuille mais empêchera le fonctionnement de certaines fonctionnalités du Personnage. Ainsi, vérifiez bien que votre modificateur fonctionne lorsque vous créez un Modificateur avec une valeur complexe.

*Le Personnage augmente son AGI de la valeur du plus haut Rang appris de la Voie*

- ◇ Type : "**Caractéristique**",
- ◇ Sous-type : "**Agilité**",
- ◇ Valeur : "**@rang**"

## COMBAT

Le type "Combat" permet d'influencer les valeurs qui servent lors de combat. Vous pourrez augmenter ou diminuer les scores d'attaque (contact, distance et magique), les Dommages infligés, les valeurs d'initiative, de défense ou de Réduction de Dommages ainsi qu'ajuster la plage de critique de l'attaque.

◇ **Les Attaques, la Défense, l'Initiative et la Réduction de Dommages** : la valeur peut être **un nombre entier positif ou négatif ou une variable chiffrée de l'Acteur** ou une formule combinant des nombres entiers. La valeur sera ajoutée ou retranchée au paramètres de combat choisi.

**Exemple** :  $2 + @agi + @rang$

◇ **Les Dommages** : la valeur peut être **un nombre entier positif ou négatif, une variable chiffrée de l'Acteur ou une formule de Dé** (1d4, 2d8...) ou une formule combinant des nombres entiers et des formules de Dé (exemple :  $2d4^{\circ} + @agi$ ). La valeur sera ajoutée à la formule de Dommages infligés.

**Exemple** :  $2d4^{\circ} + 1d6 + @for + 5$

◇ **Le Critique** : **une valeur positive vous donne un "bonus"** pour votre plage de Critique (et donc diminue le nombre à atteindre pour réaliser une critique). **Un nombre négatif, à l'inverse, vous inflige un malus** et donc rend plus dur la réalisation d'un critique. Il est possible de définir la valeur avec une variable chiffrée de l'Acteur également.

**Exemple** : si vous notez "1" dans la valeur du Critique, votre plage de Critique à 20 deviendra 19 à 20 lorsque vous activerez l'Effet.

*Vous pouvez noter @agi pour élargir votre plage de critique de votre modificateur d'Agilité*

**ATTENTION** : Comme précisé dans les règles de Chroniques Oubliées Fantasy 2, la plage de critique ne peut pas être plus grande que 16-20 donc même si vous inscrivez "10" dans la valeur de ce Modificateur, le chiffre final de Critique sera 16. De la même manière, même avec un énorme malus sur le Modificateur Critique, la valeur ne pourra pas dépasser 20.

## ATTRIBUT

Il n'y a que deux Sous-type pour cette option : **Points de Vigueur** et **Déplacement**. La valeur pour ces Sous-types peut être **un nombre entier positif ou négatif ou une variable chiffrée de l'Acteur** ou une formule combinant des nombres entiers. La valeur sera ajoutée ou retranchée de votre maximum de Points de Vigueur ou de votre distance de Déplacement.

**Exemple :** 2 + @con + @niv

### Points de Vigueur actuels

Lorsque vous activez une capacité qui augmente ou diminue le nombre de vos Points de Vigueur, votre nombre de Points de Vigueur actuel n'est pas modifié en même temps. Sur un Effet temporaire, il sera utile de combiner l'augmentation temporaire des Points de Vigueur maximum avec une Résolution qui "soigne" le Personnage du même nombre de PV.

*Consultez les Résolutions page 65 pour plus de détails.*

## RESSOURCE

Vous trouvez ici **les Points de Mana, les Points de Chance et le Nombre de Dé de Récupération**. La valeur peut être **un nombre entier positif ou négatif ou une variable chiffrée de l'Acteur** ou une formule combinant des nombres entiers.

**Exemple :** 5 + @int

### Valeur Actuelle des Ressources

Comme pour les Points de Vigueur expliqués juste au-dessus, **la valeur actuelle des Ressources que vous modifiez ne sera pas influencée par l'augmentation ou la diminution de la valeur maximum**. Pour ces trois Ressources, vous ne pouvez pas configurer une Résolution pour augmenter ou diminuer la valeur actuelle. Il faudra donc le faire à la main dans la Barre latérale.

## JET DE COMPÉTENCE

Ce type de Modificateur ressemble beaucoup au Type "Caractéristique" abordé plus tôt mais **les Valeurs indiquées sur des Modificateurs de "Jet de compétence" ne seront pas actifs en permanence**. Les Sous-types sont chaque Caractéristique séparée.

**Le bonus ou le malus que vous indiquez ici apparaîtra dans la fenêtre du Jet de caractéristique**. Vous pourrez le sélectionner ou non en fonction de la situation pour ajouter la Valeur du Modificateur à votre test.

### Notes

**Le champ "Notes" est très important pour les Jets de compétence car il permet d'inscrire la situation ou les conditions** pour sélectionner ou non le Modificateur dans la fenêtre du Test de Caractéristique.

**Exemple :** Capacité Fidèle monture

Rang 1 de la Voie du Cavalier - Profil du Chevalier  
Cette capacité permet d'ajouter le rang du Personnage + 2 à ses tests d'équitation et de dressage.

Ainsi, vous pouvez ajouter deux Modificateurs :

- ◇ Type : "Jet de compétence",
- ◇ Sous-type : "Agilité",
- ◇ Valeur : "2 + @rang"
- ◇ Notes : "pour les tests d'équitation".
  
- ◇ Type : "Jet de compétence",
- ◇ Sous-type : "Charisme",
- ◇ Valeur : "2 + @rang"
- ◇ Notes : "pour les tests de dressage".

Ainsi, lorsque vous réaliserez un test d'Agilité ou de Charisme, le Modificateur apparaîtra dans la fenêtre et vous pourrez le sélectionner lors d'un test d'équitation ou de dressage.

**+3 Impressionnant (Voie de peuple)**  
Intimidation

**+3 Vivacité ()**  
contre immobiliser ou renverser

## ÉTATS

La liste États permet d'ajouter au Personnage ou à la Rencontre des informations importantes.

**Les États seront visibles dans la Barre latérale de la feuille Personnage ou la feuille Rencontre.** Ainsi, à tout moment, vous saurez si votre créature est immunisée à certaines choses et si elle possède une Vision dans le noir.

Pour chaque Immunité, vous pouvez laisser la valeur "0". Pour la Vision dans le noir, le champ "Valeur" permet de noter la distance de cette vision. La valeur doit être **un nombre entier positif**.

Comme nous l'avons abordé au chapitre sur la feuille Personnage page 12, l'État "Vision dans le noir" peut être activé et désactivé directement depuis la Barre latérale en utilisant sur la case à cocher.

Il existe 7 États :

- ◇ Vision dans le noir.
- ◇ Immunisé à la peur magique
- ◇ Immunisé au Sommeil magique
- ◇ Immunisé aux Poisons
- ◇ Immunisé aux Maladies
- ◇ Immunisé à l'asservissement
- ◇ Immunisé aux altérations de Mouvement

## DÉ BONUS ET DÉ MALUS

Ces deux types sont identiques dans leur fonctionnement.

**C'est le moyen d'ajouter un Dé bonus ou un Dé malus à un test de Caractéristique ou d'Attaque.** Avec ce type de Modificateur, la valeur sera toujours "0" comme indiqué de base.

Si une Capacité, un Équipement ou une Attaque de rencontre ajoute un Dé bonus à un élément et qu'une autre Action/Effet ajoute un dé Malus à ce même élément, les deux seront annulés et vous ferez un Jet Standard.

Vous pouvez donner un Dé bonus ou malus à :

### ◇ Chaque Caractéristique

- ◇ Agilité
- ◇ Constitution
- ◇ Force
- ◇ Perception
- ◇ Charisme
- ◇ Intelligence
- ◇ Volonté

### ◇ Chaque type d'Attaque :

- ◇ Contact
- ◇ Distance
- ◇ Magique)



### ÉTATS

- ▶ Vision dans le noir
- ▶ Immunisé à la peur magique
- ▶ Immunisé aux maladies

# RÉSOLUTIONS

Dans cette section, nous allons détailler comment réaliser des interactions entre des protagonistes. Les Résolutions permettent de faire des Attaques contre la Défense d'une cible, des Tests en Opposition, des Attaques automatiques mais aussi d'appliquer des soins ou des Modificateurs sur des cibles qu'elles soient alliées ou ennemis.

Dans ce chapitre, il sera souvent question des Variables que vous allez inscrire dans les champs des Résolutions. Les variables seront détaillées et expliquées à la suite de ce chapitre dans la section les variables page 72.

La feuille doit être déverrouillée pour pouvoir ajouter une Résolution grâce à l'icône  et supprimer une Résolution avec l'icône .

Il existe 5 types de Résolutions :

## ATTAQUE

C'est la Résolution par défaut quand vous ajoutez une Résolution. **Elle permet de réaliser un Jet de Dé contre une Difficulté.**


Le jet de Dé est : **1d20 auquel on ajoute des valeurs** qui peuvent être une Attaque de contact, à Distance ou Magique mais aussi un Jet de Caractéristique ou une simple formule de Dé (2d6, par

exemple) ou des Variables de l'Acteur. La Difficulté sera souvent la valeur de Défense de la cible mais vous pourrez comparer votre Jet avec un jet de la cible pour les tests en Opposition ou simplement un nombre entier que le Jet doit dépasser. D'autres paramètres seront importants pour configurer correctement une Résolution de type Attaque.

## Dé bonus - Dé malus

Les cases à cocher **permet de déterminer si la Résolution obtient un Dé bonus ou un Dé malus au D20 du Test de compétence défini.** Si aucune case n'est cochée (ou si les deux sont cochées pour une raison étrange), le test sera un Jet Standard.

RÉSOLUTIONS
+

Type	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; display: flex; align-items: center;"> <span style="margin-right: 10px;">Attaque</span> <span style="font-size: 0.8em;">▼</span> </div>	<input type="checkbox"/> Dé bonus	<input type="checkbox"/> Dé malus	
Formule de compétence	Critique	Difficulté	Dommages	
@atm		@oppose.atm	1	
Cible	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; display: flex; align-items: center;"> <span style="margin-right: 10px;">Unique</span> <span style="font-size: 0.8em;">▼</span> <span style="margin-left: 20px;">Tout le monde</span> <span style="font-size: 0.8em;">▼</span> </div>			

## Formule de compétence

Dans ce champ, vous pouvez inscrire des **variables du Personnage, des nombres entiers positifs ou négatifs ainsi que des formules de Dé**. Dans tous les cas, cette formule se rajoutera au D20 lancé pour "l'Attaque".

**ATTENTION** : Il ne faut pas noter "1d20 + @for" mais seulement "@for" si vous voulez lancer une attaque qui ajoute votre modificateur de FOR au D20. Si rien n'est inscrit dans la formule de compétence, le test sera seulement de 1d20 + 0.

### Exemple : Attaque inventée

Formule : "@atc + @niv + 2d4 + @agi".

En écrivant cette formule, le Jet sera :

- ◇ 1d20
- ◇ + Score d'attaque au contact
- ◇ + 2d4
- ◇ + Modificateur d'Agilité.

Avec cet exemple, vous voyez que la formule de Compétence peut être enrichie à volonté avec des Variables, des nombres ou des Dés.

## Critique

La plupart du temps cette case sera vide car **la Résolution utilisera le score de Critique du Personnage ou de la Rencontre**. Dans certaines circonstances, la plage de Critique de la Résolution sera fixe.

Vous pourrez **inscrire dans ce champ le nombre minimum à atteindre sur le D20 pour considérer le Test comme un critique**.

**ATTENTION** : dans ce champ, aucune restriction ne bloque le minimum du score de critique à 16 comme préciser dans les Règles de COF 2. Si vous notez "5" dans ce champ, la Résolution sera considérée comme une réussite critique si vous faites 5 ou plus sur votre D20.

## Difficulté

On pense de suite à la Défense de la cible (@cible.def) pour les Attaques mais ce champ peut aussi permettre de réaliser des tests en Opposition ou des tests contre une Difficulté fixe.

## Défense de la cible :

Pour cibler la valeur de Défense du Token ciblé, il suffit d'écrire **la variable @cible.def**. Vous ne pourrez pas ajouter de nombre ou de Variable après. Le système prendra seulement le premier nombre traduit de ce champ.

*Exemple : si vous écrivez @cible.def + 5 dans le champ Difficulté, le test se fera contre une difficulté de @cible.def alors que si vous écrivez 5 + @cible.def, le test se fera contre une difficulté de 5.*

## Jet en Opposition :

Certaines attaques Magiques sont réalisées contre une attaque magique de la cible et des tests de Caractéristiques opposés sont parfois demandés dans les Capacités. Vous pouvez utiliser **la Variable @oppose.[X] pour les tests en Opposition**. Ce sera expliqué plus en détail dans la section Les variables page 72.

De la même manière que pour la Défense de la cible expliquée juste avant, il n'est pas possible d'ajouter un autre nombre à la Variable @oppose.[X] pour calculer la Difficulté.

*Les Jets en Opposition seront expliqués plus en détails dans la Partie Jets et Messages page 78.*

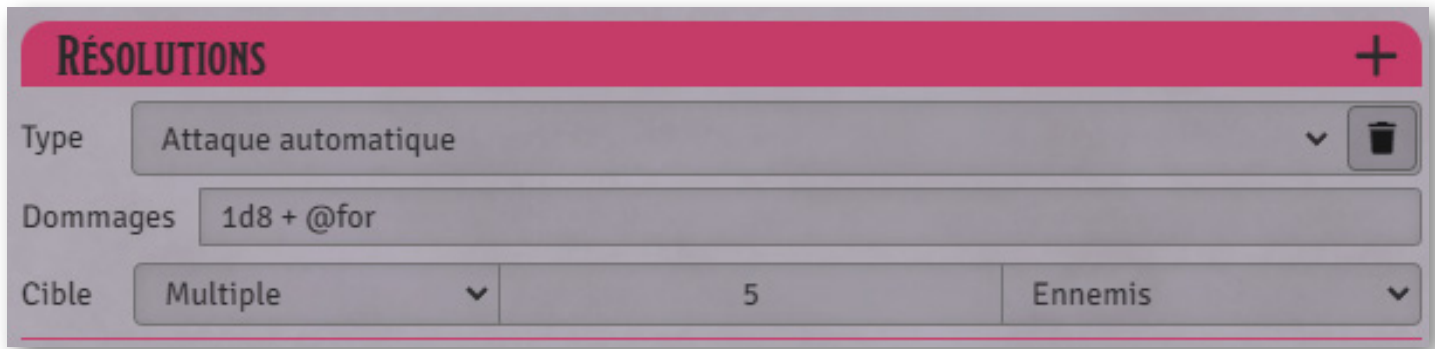
## Difficulté fixe

Sans certaines circonstances, vous pourrez configurer une Résolution avec **un Test contre une Difficulté fixe** (déclencher un pouvoir en réussissant un test d'INT contre une difficulté de 15, par exemple). Pour ce faire, il suffit d'écrire le nombre entier dans ce champ.

Vous ne pourrez pas ajouter au nombre une variable de votre Personnage pour la Difficulté ("10 + @for" ne fonctionnera pas) ni écrire une formule de type "5 + 10".

## Dommages

Le champ Dommages **permet de noter la formule jetée pour les Dommages de l'Attaque**. Comme pour la formule de compétence de l'Attaque, ce champ peut recevoir **des formules de Dés, des Variables, des nombres entiers, positifs ou négatifs** et une combinaison de tout cela.



**Exemple :**

*Dommages : "1d4° + @for + @agi + 5"*

*Le Jet de Dommages sera :*

- ◇ Dé évolutif du Personnage
- ◇ + Modificateur de Force
- ◇ + Modificateur d'Agilité
- ◇ + 5

**Cible**

Ce paramètre permet de **renseigner le nombre et le type de cible** pour cette Résolution.

- ◇ **Aucune** ne donne pas de restriction sur le nombre ou le type de cible pour cette Attaque.
- ◇ **Soi-même** permet de cibler l'Acteur qui réalise l'Attaque
- ◇ **Unique** permet de déterminer qu'il ne doit y avoir qu'une seule cible pour cette Attaque. La liste d'options qui apparaît à la suite détermine si l'Attaque ne peut cibler que des ennemis, que des alliés ou si elle peut cibler tout le monde.

Si vous sélectionnez plusieurs cibles avec cette option, un message d'erreur s'affichera sur FoundryVTT mais la fenêtre d'Attaque s'ouvrira quand même.

- ◇ **Multiple** permet également de déterminer qu'elle type de cible l'Attaque peut cibler mais également le nombre de cibles maximum. Inscrivez le nombre de cible maximum dans le champ qui apparaît. Ce champ ne peut recevoir qu'un nombre entier positif, aucune Variable ne fonctionne.

**ATTAQUE AUTOMATIQUE**

Cette résolution permet **de configurer une Réussite automatique et de définir une formule de Dommages sur une ou plusieurs cibles**. C'est assez utilisé sur les Sort de zone qui touchent automatiquement les cibles.

Grâce à cette Résolution, vous pouvez inscrire la Formule de Dommages et ils seront lancés directement sans Jet d'Attaque. D'ailleurs si cette Résolution est configurée, l'icône d'Attaque dans la liste des Actions de l'Onglet Principal de l'Acteur n'apparaîtra pas. Seule l'icône 🖐️ du Jet de Dommages apparaîtra.

**Dommages**

Le champ Dommages permet de noter la formule du jet de Dommages de l'Attaque. Ce champ peut recevoir **des formules de Dés, des Variables, des nombres entiers, positifs ou négatifs** et une combinaison de tout cela.

**Exemple :**

*Dommages : "2d6 + @int + @1d4 + 2"*

*Le Jet de Dommages sera :*

- ◇ 2d6
- ◇ + Modificateur d'Intelligence
- ◇ + 1d4
- ◇ + 2

## Cible

Ce paramètre permet de renseigner le nombre et le type de cible pour cette Résolution.

- ◇ **Aucune** ne donne pas de restriction sur le nombre ou le type de cible pour cette Attaque.
- ◇ **Soi-même** permet de cibler l'Acteur qui réalise l'Attaque
- ◇ **Unique** permet d'indiquer qu'il ne doit y avoir qu'une seule cible. La liste d'options qui apparaît à la suite détermine si les Dommages peuvent cibler uniquement des ennemis, uniquement des alliés ou tout le monde. Si vous sélectionnez plusieurs cibles avec cette option, un message d'erreur s'affiche sur FoundryVTT mais la fenêtre s'ouvrira quand même.
- ◇ **Multiple** permet également de déterminer qu'elle type de cible l'Attaque peut cibler mais également le nombre de cibles maximum. Inscrivez le nombre de cible maximum dans le champ qui apparaît. Ce champ ne peut recevoir qu'un nombre entier positif. Aucune Variable ne fonctionne.

## SOIN

Ce type de Résolution permet d'écrire une formule qui va soigner (ou blesser) la ou les cibles. Il s'agit d'un unique champ pour noter la formule à lancer et des champs pour choisir la ou les cibles.

### Formule de soin

Ce champ permet de noter la formule du jet de dés pour les Soins de la Résolution. Ce champ peut recevoir des **formules de Dés, des Variables, des nombres entiers, positifs ou négatifs** et une combinaison de tout cela.

### Exemple :

Soin : "2d8 + @niv + 8"

Le Jet de Soin sera :

- ◇ 2d8
- ◇ + Niveau du Personnage
- ◇ + 8

## Cible

Ce paramètre permet de renseigner le nombre et le type de cibles pour cette Résolution.

- ◇ **Aucune** ne donne pas de restriction sur le nombre ou le type de cible pour cette Résolution.
- ◇ **Soi-même** permet de cibler l'Acteur qui réalise le Soin.
- ◇ **Unique** permet d'indiquer qu'il ne doit y avoir qu'une seule cible. La liste d'options qui apparaît à la suite détermine si les Dommages peuvent cibler uniquement des ennemis, uniquement des alliés ou tout le monde. Si vous sélectionnez plusieurs cibles avec cette option, un message d'erreur s'affiche sur FoundryVTT mais la fenêtre s'ouvrira quand même.
- ◇ **Multiple** permet également de déterminer qu'elle type de cible l'Attaque peut cibler mais également le nombre de cibles maximum. Inscrivez le nombre de cible maximum dans le champ qui apparaît. Ce champ ne peut recevoir qu'un nombre entier positif. Aucune Variable ne fonctionne.

### RÉSOLUTIONS

Type  ▼

Formule de soin

Cible  ▼

## BUFF/DEBUFF

C'est sûrement le type de Résolution le plus difficile à appréhender. Il **permet d'appliquer les Modificateurs définis sur l'Action/Effet aux cibles configurées dans le Modificateur.**

Grâce à cette option vous pouvez lister les Modificateurs négatifs qui seront appliqués aux ennemis et les effets positifs qui seront appliqués aux alliés, par exemple.

**ATTENTION** : cette option ne fonctionne QU'AVEC un Effet Supplémentaire que nous verrons dans un prochain chapitre page 70 et donc seulement lorsqu'un combat est déclenché.

Il est possible d'ajouter seulement une Résolution Buff/Debuff sur une Capacité, un Équipement ou une Attaque de rencontre.

Au moment de configurer une Résolution de type Buff/Debuff, **vérifiez bien que la ou les cibles configurées pour la Résolution n'est pas en conflit avec la ou les cibles définies dans les Modificateurs.** Si vous configurez une Résolution qui cible "soi-même" et que certains Modificateurs cibles "les Autres", il y aura un conflit et les Modificateurs "les Autres" ne seront pas appliqués.

Dans tous les cas, évitez les configurations étranges avec des Modificateurs qui ciblent un coup "soi-même", un coup "les autres" et "les deux". Cela risque d'appliquer des Modificateurs aux mauvais protagonistes.

Dans la grande majorité des cas, une attaque ajoutera des "Malus" à la cible ou des "bonus" à l'attaquant. Il est rare d'avoir des capacités qui ajoutent des malus ou des bonus à de nombreuses cibles de manière très différente.

Pour finir, vérifiez que les Tokens que vous ciblez ont une "Disposition du Token" (dans la configuration du Token avec l'icône 🗨️) correctement définie. Si le Token est neutre, les Effets Supplémentaires qui cibles les "Ennemis" risquent de ne pas fonctionner correctement.



## CONSOMMABLE

Cette Résolution peut être ajoutée avant ou après une autre Résolution. Dans ce cas, **l'Équipement qui porte l'Action/Effet sera consommé au moment de réaliser l'action** (quantité diminuée de 1 et éventuellement détruit si la quantité atteint 0 et que la case spécifique est cochée).

Cette Résolution agit seulement sur la quantité de l'Équipement.

Cette Résolution peut être ajoutée à une Capacité ou une Attaque de rencontre mais cela n'aura aucun effet.


**ATTENTION** : les Équipements de type "Consommable" sont déjà configurés pour diminuer de 1 la quantité lorsqu'ils sont utilisés. Ainsi, en ajoutant une Résolution "Consommable" en plus, vous utiliserez deux fois l'objet à chaque utilisation.




## EFFET SUPPLÉMENTAIRE

Cette section de la Résolution permet d'appliquer des effets sur la durée seulement quand vous êtes en Mode Combat.

Grâce aux Effets Supplémentaires, il est possible **d'appliquer des Dommages, des soins et/ou des statuts pendant un nombre défini de round** sur les cibles en fonction d'une condition.

Lorsqu'ils sont appliqués à une ou plusieurs cibles, **les Effets Supplémentaires sont visibles dans l'Onglet Effets de la feuille de Personnage ou de Rencontre dans le cadre "Effets Personnalisés"**. A cet endroit, une info-bulle vous donne les informations sur les Effets. Il est aussi possible de supprimer avant la fin de la durée définie en utilisant l'icône  lorsque la feuille est déverrouillée.

De plus, le Statut "Effet(s) Supplémentaire(s)" s'active sur le token de l'Acteur impacté.

**ATTENTION** : si vous faites un clic droit sur le Token et que vous désactivez l'icône "Effet(s) Supplémentaire(s)", cela n'aura pas pour conséquence de supprimer les Effets Supplémentaires. Pour cela, il faut attendre la fin de la Durée ou se rendre dans l'onglet Effets et cliquer sur l'icône .

### S'applique sur

Vous pouvez choisir à quel moment les Effets seront appliqués en fonction du résultat de la Résolution. Il existe 5 options pour les Résolutions de type "Attaque" et seulement l'option "Toujours" pour les autres types de Résolution:

- ◇ **Toujours** : quel que soit le résultat de la Résolution configurée, les Effets Supplémentaires seront appliqués. Que l'action soit ratée ou réussie, cela applique toujours les Effets.
- ◇ **Sur un succès** : Il faut que la Résolution soit une réussite pour appliquer les Effets Supplémentaires. Cela peut être une réussite normale ou critique, peu importe.
- ◇ **A partir d'un succès +** : cette option fait apparaître un champ pour noter un nombre entier positif. Les Effets Supplémentaires seront appliqués seulement si la Résolution est réussie avec une marge de X points. Le X étant le nombre inscrit dans ce champ. Par exemple, "si le résultat de l'attaque est supérieure ou égal à

DEF + 5 de la cible alors elle est affaiblie" pourra être configuré avec cette option.

- ◇ **Sur un succès critique** : les Effets Supplémentaires seront appliqués seulement si l'attaque est une réussite critique.
- ◇ **Sur un échec** : grâce à cette option vous pouvez définir des conséquences en cas d'échec de la Résolution. Par exemple, "l'Attaque inflige 2d4° DM à la cible. En cas d'échec, la cible est tout de même étourdie."

## Dommages et Soins

Cette ligne **permet de définir une formule de Dommages ou de Soins périodiques appliquées** lorsque les Effets Supplémentaires sont appliqués à une ou plusieurs cibles.

Dans le premier champ, choisissez s'il s'agit de Dommages ou de Soins à appliquer. Dans le second, inscrivez la formule de soins ou de Dommages. Cette formule peut recevoir **des nombres entiers positifs ou négatifs, des variables, des formules de dé** ou une combinaison de ces éléments.

Le troisième champ permet de **définir le type de Dommages (ou de soins) infligés aux cibles**.

**NOTE DE VERSION** : Pour le moment, le système ne prend pas en compte les Résistances, Vulnérabilités ou Immunités en fonction du type de Dommages. Une prochaine version aura, peut-être, cette fonctionnalité.

### Moment d'appliquer les Dommages/Soins

- ◇ **Résolution** : Les Dommages ou Soins définis dans la Résolution sont **infligés au moment où la Résolution est activée** (au round de l'Attaquant).
- ◇ **Effets Supplémentaires** : les Dommages et Soins périodiques configurés ici sont **appliqués au début de chaque round de la cible qui subit les Effets Supplémentaires** pendant la durée définie. Un message dans le tchat informe des Dommages subis ou des Soins récupérés au début du Round du protagoniste qui possède les Effets Supplémentaires.

## Inflige le(s) statut(s)

Si l'Équipement, la Capacité ou l'Attaque de rencontre demande d'appliquer un ou plusieurs statuts aux cibles, vous devrez le renseigner ici. Dans la liste de Statuts, **cliquez sur le ou les Statuts à appliquer selon la condition définie.**

Lorsque vous choisissez un Statut, il s'affiche au dessus de la liste. Il vous est possible de supprimer un Statut sélectionné grâce à la croix à droite de la case du Statut.

**ATTENTION** : il n'y a pas possibilité de faire un choix entre plusieurs Statuts comme le stipule certaines Capacités. Ainsi, tous les Statuts sélectionnés seront appliqués à la cible.

## Durée

Ce dernier paramètre **permet de configurer le nombre de Round ou de Secondes pendant lesquels les Effets Supplémentaires resteront sur les cibles.**

Il suffit de noter **un nombre entier positif, une variable chiffrée ou une formule de jet de dés** dans le champ et choisir entre Round et Seconde. Déterminer une durée en Seconde devrait être exceptionnel et réservé aux MJ qui ont installé un ou plusieurs modules pour gérer le temps qui passe.

## Longue durée

Certaines Actions ont une durée indéfinie comme "**durant tout le combat**". Pour ce genre de Durée, inscrivez un grand nombre, comme "20", afin que les Effets Supplémentaires durent bien plus longtemps que la plupart des combats.



**Exemple ci-dessus :** option tactiques **Soutenir** (Livre des Règles page 215)

- ◇ La Résolution est de Type **Buff/Debuff** avec une cible unique.
- ◇ L'Effet Supplémentaire **s'applique Toujours** (seule option disponible car il n'y a pas de jet réalisé).
- ◇ Il n'y a **pas de Dommages ni de statut** configurés et la **Durée est définie sur 1 round** car l'Effet doit durer seulement lors du prochain tour de la cible.

**Lorsque le Personnage cible un token et active l'action Soutenir, un effet sera appliqué sur la cible lui donnant un bonus de +5 à ces tests d'Attaque au Contact lors de son prochain tour, comme défini dans le Modificateur**

# LES VARIABLES

**E**n lisant les sections précédentes et en regardant des Capacités, des Équipements ou des Attaques de Rencontre dans le Compendium, vous avez déjà vu quelques Variables qui reviennent régulièrement. Les Variables de COF v2 sont assez simples à comprendre et à lire mais dans la table suivante, nous allons les lister et les décrire de façon simple.

Avec ces Variables, **il est possible de faire quelques combinaisons pour agrémenter vos formules.** Prenons quelques exemples de combinaison de variables :

*Une attaque inflige un nombre de dé évolutif égal au rang atteint dans la Voie en plus du modificateur de Force*

◇ (@rang)d4° + @for

*Une Attaque à Distance augmente de 1d4 au rang 1, 1d6 au rang 3 et 1d8 au rang 5*

◇ @atd + @rang[1d4,1d4,1d6,1d6,1d8]

*Vous devez réaliser un test d'Attaque Magique opposé avec le Token ciblé*

◇ @atm en Attaque  
 ◇ @oppose.atm en Difficulté.

*Un bouton "test Opposé" s'affichera dans le Message du tchat pour réaliser le test.*

*Un Équipement qui inflige 1d8 DM permet de rajouter un nombre de d4 égal à votre Modificateur de Force au Dommages => notez : 1d8 + (@for)d4*

*Une Capacité vous demande de comparer votre test d'Attaque au Contact avec le Niveau de Créature de la cible*

◇ @atc en Attaque  
 ◇ @cible.niv en Difficulté.

*Une Capacité permet de rajouter 1d4° au Test d'Attaque et un bonus au Dommages égale à votre Niveau*

◇ @arme.skill + 1d4° en Attaque  
 ◇ @arme.dmg + @niv en Dommages

*Cela va rajouter les bonus de la Capacité en utilisant la formule de compétence et les Dommages de la première arme équipée par le Personnage.*

## Personnage versus Rencontre

**ATTENTION** : certaines valeurs sont manquantes sur la feuille Rencontre. Les Capacités des Profils du Livre de Règles présentes dans le Compendium sont configurées pour être utilisées sur des feuilles Personnage.

Donc, certaines capacités utilisent @arme.skill ou @arme.dmg alors que les Rencontres ne peuvent pas équiper d'armes. D'autres capacité utilisent les variables d'Attaque (@atc, @atd et @atm) alors que les Rencontres ne les utilisent pas.

**A noter le cas particulier de l'attaque magique @atm** qui est tout de même calculée avec la formule spécifique de la rencontre (en fonction de la volonté et du NC).

Il faudra donc veillez à modifier les Capacités que vous rajoutez à vos Rencontres pour remplacer certaines variables par des nombres fixes.

## Les Variables du Système

### VARIABLES CHIFFRÉES

@agi	Modificateur d'Agilité
@con	Modificateur de Constitution
@for	Modificateur de Force
@per	Modificateur de Perception
@cha	Modificateur de Charisme
@int	Modificateur d'Intelligence
@vol	Modificateur de Volonté
@niv	Niveau du Personnage et Niveau de Créature de la Rencontre
@def	Score de Défense
@ini	Score d'Initiative
@rang	Le rang atteint dans la Voie
@toutrang[X]	Le nombre de Voies dont le Rang X est appris.

*Certaines capacités notent : gagnez +1 chaque que vous atteignez le Rang 5 dans une Voie, par exemple.*

@rang[V,W,X,Y,Z]	Applique V au rang 1, W au rang 2, X au rang 3... Ainsi, vous pouvez avoir un bonus de +1 en DEF au niveau 1 et qui passe à +2 au rang 4 en notant @rang[1,1,1,2,2]
@rang[0,0,0,V,W,X,Y,Z]	Pour les Voies de Prestige, ajoute V au rang 4; W au rang 5, X au rang 6... Il faut noter tous les niveaux à partir du rang 1 même si les Voies de prestiges commencent au Rang 4.

### LES VARIABLES DE JETS DE DÉS

@atc	Valeur de l'Attaque de Contact
@atd	Valeur de l'Attaque à Distance
@atm	Valeur de l'Attaque Magique
d4°	Valeur du dé évolutif (exemple : 2d4°)
2d20kh	Dé bonus au test. Deux D20 en gardant le plus grand (Keep Higher)
2d20kl	Dé malus au test. Deux 20 en gardant le plus bas (Keep Lower)
@arme.skill	La valeur d'Attaque de la première arme équipée par le Personnage.
@arme.dmg	Formule de Dommages de la première arme équipée par le Personnage.

### LES VARIABLES DES CIBLES

@cible.(variable)	Permet de récupérer un variable chiffrée sur une cible. Cela fonctionne avec les valeurs chiffrées listées au début du tableau. Ne fonctionne pas avec les Variables @rang.
-------------------	---

*Par exemple : @cible.def renvoie la valeur de Défense de la cible. @cible.niv ou @cible.nc renvoie le Niveau d'un Personnage ou le NC d'une créature.*

@oppose.(variable)	Permet de réaliser des Tests Opposés en demandant la Variables de la cible. La variable peut être une variable chiffrée ou une variable d'Attaque. Ne fonctionne pas avec les variables @rang, @arme ou d4°.
--------------------	--

*Par exemple : @oppose.atm demandera un test d'Attaque Magique à la cible. @oppose.cha pour s'opposer à un test de Charisme de la cible.*

# EXEMPLES ET CONCLUSION

**N**ous allons prendre quelques exemples tirés du Livre de Règles pour faire le point sur les Modificateurs, les Résolutions et les Effets Supplémentaires. Les exemples essayent de montrer la diversité des Actions/Effets réalisables et la souplesse du système pour configurer les "pouvoirs" de vos futurs personnages et rencontres. La configuration des Actions/Effets a également des limitations. Pour vos créations de Capacités, Équipements ou Attaques de rencontre, il faudra réfléchir à la manière de paramétrer vos éléments pour se rapprocher au plus proche de vos attentes.

## EXEMPLES

### Feinte

Voie de l'escrime - Profil du Barde

**Texte de la Capacité :** *Le barde effectue une attaque fictive pour déséquilibrer son adversaire et réalise ensuite une attaque mortelle. Faites un test opposé de CHA contre la PER de votre adversaire à ce round. Au round suivant, vous obtenez un bonus en attaque égal au double de votre rang dans la voie de l'escrime (+4 au rang 2, par exemple) sur votre première attaque au contact contre cet adversaire et, si votre feinte a réussi, +2d4° aux DM.*

Pour Feinte, il y aura trois Actions/Effets :

- ◇ Une Action "**Activable**" pour réaliser le test Opposé de Charisme contre Perception.
  - ◇ Résolution de Type : **Attaque**
  - ◇ Formule : **@cha**
  - ◇ Difficulté : **@oppose.per**

- ◇ Un Effet "**Activable**" ET "**Temporaire**" avec un Modificateur pour le bonus au Test d'Attaque de Contact à activer avant de faire la prochaine attaque de contact :

- ◇ Type : **Combat**
- ◇ Sous-type : **Attaque de Contact**
- ◇ Valeur : **2 \* @rang**

- ◇ Un Effet "**Activable**" ET "**Temporaire**" avec un Modificateur pour le bonus aux Dommages :

- ◇ Condition : "**l'action liée est activée**" = **1**
- ◇ Modificateur qui ajoute le Bonus aux DM de Contact + **2d4°**.

**AUTRE MÉTHODE** : Il est aussi possible de rendre **Temporaire** la Première Action/Effet pour le test Opposé afin qu'il reste activé. Dans ce cas, les deux Action/Effets auront une Condition "**l'action liée est activée**" = **0**. Dans cette variante, le Personnage n'aura qu'une seule action visible dans sa liste d'action et les deux autres Actions/Effets apparaîtront lorsqu'il réalisera le test Opposé. Il faudra, par contre, penser à désactiver la première Action/Effet pour rendre invisible les autres lignes.



## Maître du poison

Voie du Roublard - Profil du Voleur

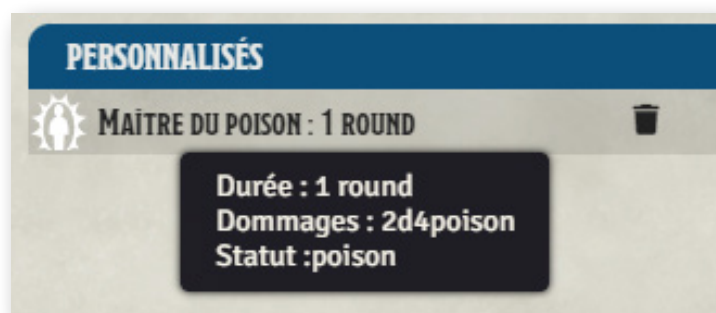
**Texte de la Capacité :** *Le voleur peut utiliser 3 doses de poison par jour sans risque de s'empoisonner lui-même. Une dose permet d'enduire une dague, une flèche ou un carreau pour infliger +2d4° DM supplémentaire et demande un test de CON difficulté (10 + INT du voleur) ou une cible vivante est affaiblie pour le reste du combat. Alternativement, une dose peut être versée dans les aliments pour une personne ; si la cible rate son test de CON, elle sombre dans l'inconscience pour 2d6 min (4d6 min pour 2 doses, etc.).*

Cette capacité reçoit une fréquence d'utilisation quotidienne de 3. Une seule Action/Effet est nécessaire :

Une Action "**Activable**"

- ◇ Résolution de type : **Attaque**
- ◇ Formule : **@arme.skill**
- ◇ Difficulté : **@cible.def**
- ◇ Dommages : **@arme.dmg + 2d4°**
- ◇ Cible : **unique, tout le monde.**
- ◇ Effet Supplémentaire : **s'applique sur "un succès" - Statut "Affaibli"** et noter une durée de 20 rounds (pour s'étendre jusqu'à la fin du combat).

Avec ces paramètres, les Dommages supplémentaires s'appliqueront une seule fois et le Statut Affaibli sera appliqué à la cible. Si le test de CON de la cible est réussi, le MJ pourra supprimer le Statut Affaibli directement de la cible.



## Armée des morts

Voie de l'outre-tombe - Profil du Sorcier

**Texte de la Capacité :** Une fois par jour, le sorcier peut invoquer d'innombrables squelettes qui émergent du sol pour attaquer ses ennemis pendant [niveau du sorcier] rounds. Tous les adversaires situés dans un rayon de 10 m autour du sorcier subissent automatiquement 2d4° DM par round. Les squelettes se déplacent avec le sorcier, mais tous les déplacements dans cette zone (même ceux du sorcier) sont divisés par deux.

Cette Capacité possède la propriété "Sort". Pour cette Capacité, deux Actions/Effets suffisent :

- ◇ Une Action "**Activable**" avec une Condition "est appris" sans Modificateur ni Résolution. Cette Action permet seulement d'activer le Sort et donc de dépenser les points de Magie. Notez dans le Label "Activation du Sort", par exemple.
- ◇ Une Action "**Activable**" et "**Sans coût de mana**".
- ◇ Résolution de type : Attaque Automatique
- ◇ Dommages : 2d4°
- ◇ Cibles : Multiple sur Ennemis

Cette Action permet de jeter les Dommages à chaque fois que nécessaire en ciblant les adversaires dans la zone.

## Baie magique

Équipement - Consommable

Une baie créée par un druide. Offre l'équivalent d'un repas et rend [1d4°+@rang]PV après une minutes à celui qui la consomme. Les effets de ce fruit ne fonctionnent qu'une fois par jour et par personnage. Le Druides, en lançant son sort ne soigne pas les cibles mais crée des "Équipements" qui pourront être glissé-déposé dans l'Inventaire.

Cette Équipement reçoit une Action/Effet :

- ◇ Une Action "Activable"
  - ◇ Résolution de type : **Soin**
  - ◇ Formule : **1d4° + @rang**
  - ◇ Cible : **Soi-même**

Il est aussi possible de créer une Capacité au lieu d'un Équipement afin de gérer la limitation d'une seule Baie Magique par jour. La Capacité se retrouvera dans les capacités Hors-Voies et il faudra penser à modifier le coût en Points de Capacité à 0.

- ◇ Dans le cas de l'Équipement, vous pouvez **gérer la quantité de Baies Magiques** possédées par le Personnage.
- ◇ Dans le cas d'une Capacité, vous pouvez **gérer la fréquence d'utilisation** des Baies Magiques.

## Projection du ki

Voie de l'énergie vital - Profil du Moine

**Texte de la Capacité :** Le moine projette une vague de force avec son corps et son esprit à une distance maximale de 20 m. Un test d'attaque magique réussi lui permet d'infliger [1d4°+ VOL] DM. Les DM passent à [2d4°+ VOL] au rang 4.

Une seule Action/Effet est nécessaire :

- ◇ Une Action "Activable"
  - ◇ Résolution de type : **Attaque**
  - ◇ Formule : **@atm**
  - ◇ Difficulté : **@cible.def**
  - ◇ Dommages : **@rang[1,1,1,2,2]d4° + @vol**
  - ◇ Cible : **unique, tout le monde**

La formule de Dommages permet de gérer la différence de la formule en fonction du Rang de la Voie. Ainsi, les DM seront de 1d4° + VOL jusqu'au rang 3 puis passeront à 2d4° + VOL ensuite.

## CONCLUSION

Voici les quelques exemples de création d'Actions/Effets. Vous remarquerez très vite que des modèles d'Actions/Effets se répètent et au bout de quelques créations, le système sera maîtrisé.

**ATTENTION** : Dans tous les cas, **n'oubliez pas de tester les Objets et les Actions/Effets que vous créez avant de les glisser-déposer sur une feuille de Personnage** car, autant les Rencontres sont assez faciles à refaire autant vous n'aimeriez pas "casser" le fonctionnement de la feuille d'un de vos PJ.

En cas de doute, créez un Personnage ou une Rencontre et testez l'Objet sur un Acteur jetable.

### Adaptation à votre style

Pour finir, comme vous avez pu le voir, **la configuration d'un même Effet peut être réalisée de plusieurs façons**. Modifiez les Capacités ou les Équipements du Compendium du Livre des Règles si vous en sentez le besoin pour s'adapter au plus près à votre style de jeu et votre logique.

N'oubliez pas que COF 2 et son adaptation sur FoundryVTT est là pour passer de bons moments qui ne sauraient être gâchés par des fonctionnalités qui vous semblent trop lourdes ou complexes.

Certains MJ, par exemple, utilisent très peu la gestion des Combats au tour par tour, préférant des conflits plus "cinématiques" que "stratégiques". Dans ce cas, n'hésitez pas à décocher les Effets Supplémentaires dans les Résolutions et de gérer "manuellement" l'application d'effets périodiques.

## Variantes et choix

De plus, la même action peut être détaillée en plus ou moins de lignes d'action dans l'Onglet principal de la feuille Personnage ou Rencontre.

Dans la gestion des Capacités du Livre des Règles, nous avons quelques fois fait le choix de ne pas configurer des Actions/Effets simples à gérer manuellement. La liste d'actions d'un personnage peut devenir assez longue dès qu'il progresse dans les niveaux. Ainsi, soyez pertinent quand vous ajoutez une action qui effectue un mécanisme qui pourrait être manuellement fait en deux clics.

## Aides et conseils

Sur le serveur Discord "**La Fonderie**", un salon "**chroniques-oubliées**" regroupe **une partie des développeurs** du système et du module ainsi que **de nombreux utilisateurs** qui peuvent vous aider avec des Objets complexes ou si vous sentez le besoin d'avoir de plus amples informations.

Dans une moindre mesure car nous y allons moins fréquemment que sur Discord, **le forum de Black Book Edition** peut vous permettre de trouver des réponses, de poser des questions ou de remonter un dysfonctionnement.

*Forums > Jeux de rôle > JdR Black Book > Chroniques Oubliées Fantasy > [COF2] Foundry VTT*

PARTIE 4

**JETS ET  
MESSAGES**

# LES JETS PRINCIPAUX

**A** de nombreux moments, le système ouvrira des fenêtres pour effectuer des jets de Dés qui vous permettront de modifier les valeurs du Jet pour l'adapter à chaque situation. Ces fenêtres sont aussi le moyen de vérifier que vous avez bien activé tous les éléments de votre Personnage qui doivent vous servir dans la situation (Capacités, Équipements...).

Chaque fois que vous faites une action, avec ou sans fenêtre intermédiaire, un Message sera affiché dans le tchat de FoundryVTT. Ces messages vous donnent beaucoup d'informations sur le Jet et aussi des options pour poursuivre les Actions (appliquer les Dommages, utiliser un Point de Chance, activer ou désactiver la Capacité...).

Dans ce chapitre nous allons voir les éléments présents sur les fenêtres ainsi que sur les Messages du tchat.

## OPTIONS

En fonction des Options du Système sélectionnées, les fenêtres seront parfois différentes :

### Afficher la difficulté

En fonction de l'option choisie, le paramètre de Difficulté s'affichera **pour personne, seulement pour le MJ ou pour tout le monde**. Ainsi, la fenêtre pourra être différente en fonction de votre statut dans la partie et les informations du Message du tchat ne seront pas les mêmes également.



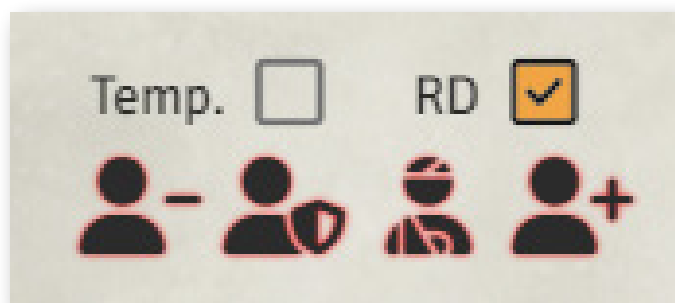
### Activer les jets combinés Attaque et Dommages

De la même manière, **cette option combinera une fenêtre d'Attaque et une fenêtre de Dommages si elle est activée**. Dans ce cas, les Dommages pourront être lancés automatiquement si le Jet d'Attaque est réussi et ainsi afficher deux Messages dans le tchat directement.

### Afficher les boutons de Dommages pour tout le monde

Si vous n'activez pas cette option, les joueurs ne verront pas et ne pourront pas interagir avec les boutons de Dommages dans le Messages du tchat. Dans tous les cas le MJ verra les boutons et pourra les utiliser pour appliquer les Dommages sur les cibles.

Pour expliquer les fenêtres et les Messages du tchat, nous détaillerons chaque section comme si vous aviez activé la difficulté pour tout le monde et les jets combinés attaque et dommages car cela ajoute des paramètres.





### Test de compétence Agilité ×

Avec dé bonus

Jet standard

Avec dé malus

Difficulté

15

Jet visible par

Tout le monde ▼

---

Formule	Bonus	Malus	Bonus total	Critique
2d20kh+2	0	-2	+3	20

**+3** Discrétion (Voie de profil)  
*déguisement/discrétion/dissimulation*

**+3** Doigts agiles (Voie de profil)  
*crocheter/désarmer*

✓ OK

× Annuler

## JET DE CARACTÉRISTIQUE

### Fenêtre du Jet

En cliquant sur le modificateur de caractéristique dans Entête de la Feuille Personnage ou la Feuille Rencontre, la fenêtre pour effectuer un jet de cette Caractéristique apparaît.

Cette fenêtre de couleur bleu pour la distinguer dans Attaques et des Dommages reprend toutes les informations (bonus, malus, difficulté...) pour la caractéristique choisie.

#### Type de jet

Les trois cercles permettent de voir et de modifier le type de jet. Si des éléments de votre personnage vous octroient **un dé bonus ou un dé malus**, le type de jet sera automatiquement ajusté mais il est **toujours possible de le modifier** sur cette fenêtre.

#### Difficulté

Si vous connaissez la difficulté pour le test de caractéristique que vous faites, inscrivez-le dans la case Difficulté. Contrairement aux jets d'attaque, ce champ n'accepte **que des nombre entiers positifs**. Vous ne pouvez pas écrire de variables (@oppose.atc, @cible.def...) car cela interviendra pour les jets en opposition que nous aborderons un peu plus loin.

### Jet visible par

En sélectionnant une option de visibilité des jets au dessus du cadre d'écriture du tchat, ce champ s'adaptera automatiquement à ce choix. Vous avez **la possibilité de modifier la visibilité du jet** malgré ce choix grâce à cette liste déroulante.

### Formule

Sur la ligne vous voyez la formule réalisée pour le Jet de Caractéristique. La formule est modifiable avec **une bonne partie des Variables de votre Personnage et des formules de jets de dés**. Vous pouvez ajouter, par exemple, +1d4°, +@agi, +@niv...

De plus, la formule est modifiée automatiquement par le type de jet choisi. Si vous modifiez sur la fenêtre, le type de jet, cela annulera les modifications réalisées sur la formule. Modifiez donc le type de jet en premier.

### Les bonus/malus

Les deux champs "bonus" et "malus" vous **permettent de rajouter à la main des bonus/malus circonstanciels**. Utilisez la molette de la souris pour modifier ces valeurs. Les nombres doivent être positifs pour la case Bonus et négatifs pour la case Malus. Si vous écrivez "10" dans la case malus, cela applique "+10" au test.

### Bonus total

Ce champ additionne tous les bonus/malus ajoutés grâce aux compétences sélectionnées dans la troisième section. Voir plus bas pour plus d'informations.



## Critique

Dans de rares situations, un Jet de Caractéristique pourra avoir une plage de critique plus grande que le seul 20 naturel. Notez simplement dans ce champ **le chiffre minimal qu'il faut faire sur le D20 pour obtenir une réussite critique** (aucune restriction ne limite ce chiffre).

## Bonus de Compétence

Comme nous l'avons vu dans le paramétrage des Actions et Effets page 63, **les Modificateurs de type "Jet de compétence" permettent de rajouter des bonus aux jets de Caractéristiques** en fonction des situations.

C'est ici que les Modificateurs actifs de votre personnage apparaîtront pour chaque Caractéristique sous forme de liste. Vous voyez, **le bonus accordé, le nom de la Capacité et de la Voie ainsi que les Notes écrites pour le Modificateur**. Il vous suffit de cliquer sur les bonus de Compétences pour les activer pour ce jet. Les Bonus actifs deviennent rouges.

La somme des bonus activés est notée dans le champ Bonus total comme abordé précédemment.


Formule	Bonus	Malus	Bonus total	Critique
1d20	0	-2	+4	20
+6 Morsure de la forge (Voie de profil) <i>forge/orfèvre</i>		+4 Grosse tête (Voie de profil) <i>bricolage/science</i>		

Il y a 3s

 **Helga Martellame**

---

 **FORCE**

Total **8**  VS Difficulté **18**

× Échec ×

Formule : 1d20 + 2

## Message du tchat

Le Message du tchat pour un Jet de Caractéristique est très simple. Il affiche le nom de la caractéristique et le résultat du Jet. Si vous affichez la Difficulté, il affichera également la Difficulté et si le test est un échec critique, un échec, une réussite ou une réussite critique.

## Difficulté et utilisation de Point de Chance

Si vous afficher la difficulté et que votre Jet est un Échec, **une image de trèfle apparaîtra à droite de votre résultat dans le Message du tchat si vous disposez d'au moins un Point de Chance**.

En cliquant sur cette image, vous utilisez un PC pour augmenter de 10 points votre résultat. Si vous obtenez de ce fait un succès, il sera modifié le Message du tchat.

## Résultat des Dés

En bas de chaque Message du tchat, une ligne affiche la formule lancée. En cliquant dessus vous **pevez déployer le résultat de chaque dé lancé**.

Normalement le dé est gris mais il devient vert s'il a fait le résultat maximal ou rouge pour le résultat minimal.

Vérifier le résultat de chaque dé permet de recalculer le résultat mais surtout de rajouter des bonus si vous possédez une Capacité qui dit, par exemple, "chaque fois qu'un dé obtient le résultat minimal, considérez-le comme le chiffre maximal du dé".

# JET D'ATTAQUE

## Fenêtre du Jet

Certains éléments de la fenêtre d'Attaque et de Dommages sont identiques avec le Jet de Caractéristique. La couleur rouge de la fenêtre vous montre que vous réalisez une Attaque et/ou des Dommages contrairement à la fenêtre de Caractéristique.

Les paramètres de l'Attaque et des Dommages de votre action sont déjà renseignés dans la fenêtre mais il est possible de modifier chaque élément pour s'adapter à la situation lors de vos parties.

## Type de jet

Les trois cercles permettent de voir et de modifier le type de jet. Si des éléments de votre personnage vous octroient **un dé bonus ou un dé malus**, le type de jet sera automatiquement ajusté mais il est **toujours possible de le modifier** sur cette fenêtre.

Le type de Jet est modifié par l'activation de la case à cocher "**Temporaire**" de la ligne du Jet de Dommages.

## Difficulté

Il y a plusieurs possibilités qui apparaissent dans ce champ en fonction de la configuration de l'action. Si rien ne s'affiche, c'est soit que vous n'avez ciblé personne soit que la difficulté n'est pas définie dans l'Action.

- ◇ Si vous voyez un nombre, cela indique que la difficulté est "fixe" comme par exemple @cible.def qui reprend le score de Défense de la cible.
- ◇ Si le champ affiche @oppose.X, cela signifie que vous faites un jet en opposition. Ce type de jet sera expliqué plus bas.

Une **info-bulle vous indique la formule** inscrite dans la configuration de l'action.

## Jet d'Attaque

Ce champ reprend **la formule inscrite dans la configuration de l'action modifiée par le type de Jet**, expliqué plus haut. Vous pouvez modifier la formule de l'Attaque mais vos modifications seront annulées si vous changez le type de Jet ensuite (et donc aussi le choix des Dommages Temporaires). Commencez toujours par ce paramètre avant de modifier la formule à la main. Vous pouvez ajouter **des nombres, des variables et des formules de Jet de Dés** à cette formule.

Une **info-bulle vous informe de la formule** inscrite dans la configuration de l'action et **des Bonus éventuels**.

### Marteau

Avec dé bonus  
 Jet standard  
 Avec dé malus

Difficulté:

Jet visible par:

Jet d'Attaque	Bonus	Malus	Critique
<input type="text" value="1d20 + 13"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="-3"/>	<input type="text" value="20"/>

Jet de Dommages	Bonus	Malus	Temporaires
<input type="text" value="(1d6 + 2 + 5)+1d4°"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="checkbox"/>

Options tactiques:  
 Attaque violente  
 Attaque précise  
 Attaque assurée  
 Aucune

Les cibles de l'attaque: 

## Bonus et Malus

Les deux champs "bonus" et "malus" vous **permettent de rajouter à la main des bonus/malus circonstanciels**. Utilisez la molette de la souris pour modifier ces valeurs. Les nombres doivent être positifs pour la case Bonus et négatif pour la case Malus. Si vous écrivez "10" dans la case malus, cela applique "+10" au test.

**ATTENTION** : les cases sont **modifiées par le choix de l'Option Tactique**, que nous verrons un peu plus bas. Si vous modifiez ces cases puis que vous changez d'option tactique, vos modifications seront annulées. Commencez toujours par choisir le Type de Jet et l'Option tactique avant de modifier à la main la formule ou les cases Bonus/Malus.

## Critique

Un Jet d'Attaque pourra avoir une plage de critique plus grande que le seul 20 naturel. **Le chiffre noté correspond au nombre minimal que vous devez faire sur le D20 pour obtenir une Réussite Critique**.

Ce nombre est déjà modifié par les Actions/Effets que vous avez activées sur votre personnage. Notez simplement dans ce champ le chiffre minimal qu'il faut faire sur le D20 pour obtenir une réussite critique (aucune restriction ne limite ce chiffre).

## Jet de Dommages

Si vous avez activé les jets combinés Attaque et Dommages dans les Options du Système, à cet endroit, la ligne du test de Dommages s'affiche. Toutes les explications sur cette ligne sont détaillées plus bas.

## Options Tactiques

Comme expliqué dans le Livre de Règles page 216 (Options tactiques), les joueurs peuvent, ou non, **utiliser une option tactique pour augmenter leur chance de toucher ou leurs Dommages**. De base, aucune Option Tactique n'est sélectionnée. En cliquant sur les cercles vous pouvez appliquer les Bonus et Malus prévus dans les Règles pour chaque option. Cela modifie la formule du Jet de Dommages et l'une des cases Bonus/Malus. Pour chaque option, une **info-bulle vous informe sur l'effet de cette option tactique**.

## Les Cibles de l'Attaque

Ici apparaît le ou les Tokens que vous ciblez au moment de l'Attaque. Une **info-bulle vous informe sur le nom du Token**.

**ATTENTION** : si vous sélectionnez plusieurs cibles différentes, c'est la première cible sélectionnée qui déterminera la Difficulté de l'Attaque.

**NOTE DE VERSION** : dans de prochaines versions, chaque cible sera attaquée séparément pour le cas des attaques avec cibles multiples différentes.

## Jet en opposition

**Le cas des Jets en Opposition est légèrement différent**. Si votre action a une difficulté sous forme de @oppose.X (par exemple, @oppose.cha pour un test opposé à un jet de Charisme), le résultat de l'action ne sera immédiat.

**Un bouton "jet opposé" apparaîtra à la place de la Difficulté dans le Message du tchat**. En cliquant dessus, un jet sera effectué et le résultat de l'action apparaîtra.

**ATTENTION** : le test de la cible ne pourra pas être augmenté grâce aux Modificateurs qui influencent ces Jets de Caractéristiques. Le Jet sera uniquement 1d20 + Modificateur de Caractéristique. Aucune fenêtre pour ce Jet en opposition ne s'affiche donc ce test ne pourra pas être modifié en fonction de la situation. Gardez cela en tête afin de modifier en conséquence le test de l'Attaquant pour prendre en compte d'éventuels bonus ou malus du Défenseur.

Maintenant

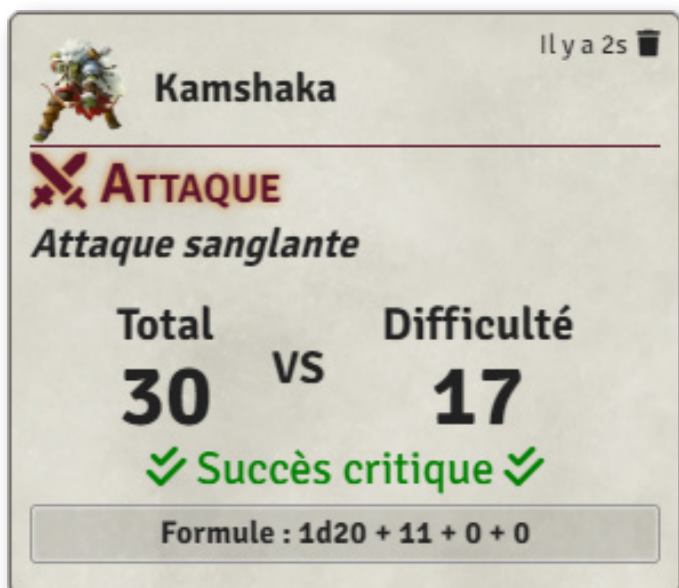
Helga Martellame

---

**ATTAQUE**  
Métal hurlant

Total 30 VS Difficulté **Jet opposé**

Formule : 1d20 + 12 + 0 + 0



## Le Message d'Attaque

Le résultat de l'Attaque est affiché dans le tchat de FoundryVTT. Ce message **indique le nom de l'Équipement ou de la Capacité ainsi que le nom de l'Action utilisée**. Si l'action possède un Message tchat défini (voir la section Actions et Effets page 55), alors c'est ce texte qui sera affiché.

Si vous avez **un Type de Jet différent de standard et que vous utilisez une des trois Options Tactiques alors cela sera indiqué juste en dessous** dans le Message du tchat.

Ensuite le résultat de l'Attaque aura plusieurs affichages différents :

- ◆ **Affichage de la Difficulté** : si vous avez activé l'affichage de la Difficulté dans les Options du Système lors votre jet d'Attaque sera comparé à la Difficulté (si elle est renseignée). Dans ce cas, le Message du tchat vous informera si votre jet est un Succès critique, un Succès, un Échec ou un Échec critique.
- ◆ **Jet en Opposition** : Si la Difficulté est sous forme de "@oppose.X" alors un bouton s'affiche dans le Message du tchat. Il est nommé "Jet opposé". En cliquant sur ce bouton, le jet opposé sera effectué comme expliqué plus haut dans la section Jet en opposition.

## Difficulté et utilisation de Point de Chance

Si vous affichez la difficulté et que votre Jet est un Échec, **une image de trèfle apparaîtra à droite de votre résultat dans le Message du tchat si vous disposez d'au moins un Point de Chance**.

En cliquant sur cette image, vous utilisez un PC pour augmenter de 10 points votre résultat. Si vous obtenez de ce fait un succès, il sera modifié le Message du tchat et le jet de Dommages sera fait.

## Résultat des Dés

En bas de chaque Message du tchat, une ligne affiche la formule lancée. En cliquant dessus vous pouvez **déployer le résultat de chaque dé lancé**. Normalement le dé est gris mais il devient vert s'il a fait le résultat maximal ou rouge pour le résultat minimal.

Vérifier le résultat de chaque dé permet de recalculer le résultat mais surtout de rajouter des bonus si vous possédez une Capacité qui dit, par exemple, "chaque fois qu'un dé obtient le résultat minimal, considérez-le comme le chiffre maximal du dé".

## Effets supplémentaires

Afin de ne pas faire des Messages dans le tchat qui prennent toute la hauteur de la fenêtre, **les Effets Supplémentaires ne sont pas affichés dans le Message du tchat**. Lorsque l'Attaque est réalisée, il faudra regarder dans l'Onglet Effets pour vérifier que l'Effet Supplémentaire a bien été appliqué. L'info-bulle vous dira les Effets appliqués.

**NOTE DE VERSION** : dans une future version, il sera possible de modifier les Effets Supplémentaires de l'Attaque dans la fenêtre de l'Attaque et aussi dans le Message du tchat. Pour le moment, il a été décidé de rester simple et de ne pas écraser les MJ et les Joueurs sous des tonnes d'informations à chaque Action.

- 0 INTRO
- 1 ACTEUR
- 2 OBJET
- 3 ACTION
- 4

## JET DE DOMMAGES

### Fenêtre de Dommages

Si vous effectuez un Jet de Dommages en cliquant sur l'icône ou si vous avez activé les jets combinés Attaque et Dommages dans les Options du Système, la ligne pour les Dommages est identique.

#### Formule de Dommages

Dans cette case est inscrite la **formule configurée dans l'action et les bonus ou malus éventuels**. Il est **possible de modifier à la main cette formule pour adapter le Jet à la situation en jeu**.

Ce champ peut recevoir **des nombres, des variables ou des formules de Jet de Dés** et toutes combinaisons de ces éléments.

**Attention** : cette case est **modifiée automatiquement par les Options Tactiques**, comme expliqué plus haut. Ainsi si vous modifiez à la main cette case puis que vous sélectionnez une option tactique, vos modifications seront effacées.

#### Bonus/Malus

Les deux champs "bonus" et "malus" vous **permettent de rajouter à la main des bonus/malus circonstanciels**.

Il est possible d'écrire **des nombres entiers** dans les deux champs. Le champ "malus" est de base négatif que vous écriviez "10" ou "-10".

Utilisez la molette de la souris pour modifier ces champs rapidement.

### Temporaire

Cette case à cocher **permet de déterminer si les Dommages effectués sont des Dommages létaux ou Temporaires**. Si la case est déjà cochée, c'est que votre arme inflige des DM Temporaires.

Dans tous les cas, il est possible de cocher ou de décocher cette case.

Si vous souhaitez infliger des Dommages Temporaires avec une arme qui ne le permet pas, le type de Jet sera changé en "**avec dé Malus**".

En infligeant les Dommages à la cible grâce aux icônes du Message du tchat, **les Dommages Temporaires seront ajoutés aux "DM Temp." de la cible et le Modificateur de Force de la cible sera soustrait du total de Dommages subis**.

## Message des Dommages

Le Message du tchat des Dommages **informe de l'Équipement ou de la Capacité utilisé suivi du nom de l'action** s'il est défini.

### Total de Dommages

**Le nombre indique le résultat du Jet de Dommages SANS prendre en compte si l'Attaque est une réussite critique ou non.**

Le total n'est pas multiplié en cas de réussite critique car certaines Capacités modifient le multiplicateur en cas de critique.





### Temp. Et RD

Les deux cases à cocher permettent d'influer sur les Dommages infligés.

- ◇ La case **Temp.** permet d'infliger des **Dommages Temporaires**. Qu'elle soit cochée ou non, il est possible de modifier son état avant d'appliquer les Dommages sur la ou les cibles.
- ◇ La case **RD** est cochée de base. Elle permet de définir si la **Résistance au Dommages de la cible s'applique ou non** pour les Dommages infligés. Si la case est cochée, la cible utilisera son score de RD pour diminuer les Dommages sinon tous les Dommages seront appliqués.



### Les icônes de Dommages

Les 4 icônes permettent d'appliquer les Dommages sur les cibles sélectionnées. Une info-bulle sur chaque icône permet de vérifier son effet.

- ◇ L'icône  inflige des **Dommages normaux**.
- ◇ L'icône  inflige **la moitié des Dommages**. Si la cible est résistante à ce type de Dommages ou pour les cibles ayant réussies leurs tests de caractéristique face à des Dommages de zones, vous pourrez utiliser cette icône.
- ◇ L'icône  inflige **le double de Dommages**. Souvent utilisée pour les Réussites critiques, cette icône est pratique pour les cibles vulnérables au type de Dommages infligés.
- ◇ L'icône  inflige **le résultat des Dommages en soin à la cible**. C'est utilisé pour les Mort-vivants, par exemple, mais la plupart du temps, **cela permet surtout de corriger une erreur** si on applique les Dommages sur une mauvaise cible.

## Multiplicateurs de Critique

**Si votre Attaque doit infliger des Dommages critiques supérieurs au double des DM, il faudra faire une manipulation supplémentaire lors de l'utilisation des icônes de Dommages.**

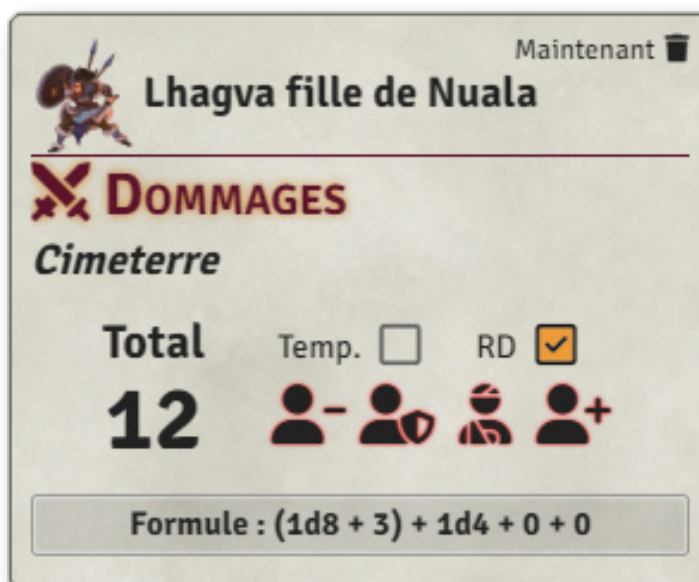
**Exemple :** si votre arme inflige des Dommages critiques multipliés par 3 (au lieu de 2), vous appliquez le Double des Dommages avec l'icône  mais si vous appliquez directement les Dommages normaux avec l'icône  alors la RD de la cible sera comptée deux fois au lieu d'une seule.

Ainsi, lorsque vous devez utiliser plusieurs fois une icône de Dommages ou plusieurs icônes pour une même cible, **il faut décocher la case RD avant de cliquer sur la deuxième icône de Dommages.**


### Résultat des Dés

En bas de chaque Message du tchat, une ligne affiche la formule lancée. En cliquant dessus vous pouvez **déployer le résultat de chaque dé lancé**. Normalement le dé est gris mais il devient vert s'il a fait le résultat maximal ou rouge pour le résultat minimal.


Vérifier le résultat de chaque dé permet de recalculer le résultat mais surtout de rajouter des bonus si vous possédez une Capacité qui dit, par exemple, "chaque fois qu'un dé obtient le résultat minimal, considérez-le comme le chiffre maximal du dé".



Maintenant





 **Lhagva fille de Nuala**

---

 **DOMMAGES**

**Cimeterre**

Total Temp.  RD



**12**    

Formule : (1d8 + 3) + 1d4 + 0 + 0

# LES AUTRES JETS ET MESSAGES

## JET DE SOINS ET CONSOMMABLE

### Récupération Rapide et Complète

Lorsque vous effectuez une Récupération Rapide  et lorsque vous souhaitez dépenser votre DR après une Récupération Complète , un Message de tchat apparaît.

Il vous **informe du nombre de Points de Vigueur que vous récupérez**. Ces PV sont **ajoutés automatiquement** à votre personnage. Il n'y a donc aucune icône pour appliquer les soins dans le Message du tchat.

### Action de Soin

Si vous consommez une potion ou tout autre Capacité ou Équipement qui possède une Action avec une Résolutions de type Soin, un Message tchat sera affiché.

Il vous **indique le résultat du Jet de Soin et les Points de Vigueurs sont ajoutés automatiquement** à votre Personnage ou à la cible sélectionnée si vous avez configuré la Résolution avec une cible différente de "Soi-même".

### Action Consommable

Si vous définissez une Action avec une Résolution de type Consommable (voir page 69), lorsque vous réalisez l'action, un message sera envoyé dans le tchat pour **informer que vous avez consommé quelque chose**.

Il y a 4s 

 **Lhagva fille de Nuala**

---

 **Récupération rapide**

Formule : d10 + 1

<b>Total</b>	<b>Vous avez récupéré 6</b>
<b>6</b>	<b>points de vigueur</b>

1d10 5

 5

Il y a 1s 

 **Lhagva fille de Nuala**

---

 **Récupération complète**

Formule : 10+1

<b>Total</b>	<b>Vous avez récupéré 11</b>
<b>11</b>	<b>points de vigueur</b>

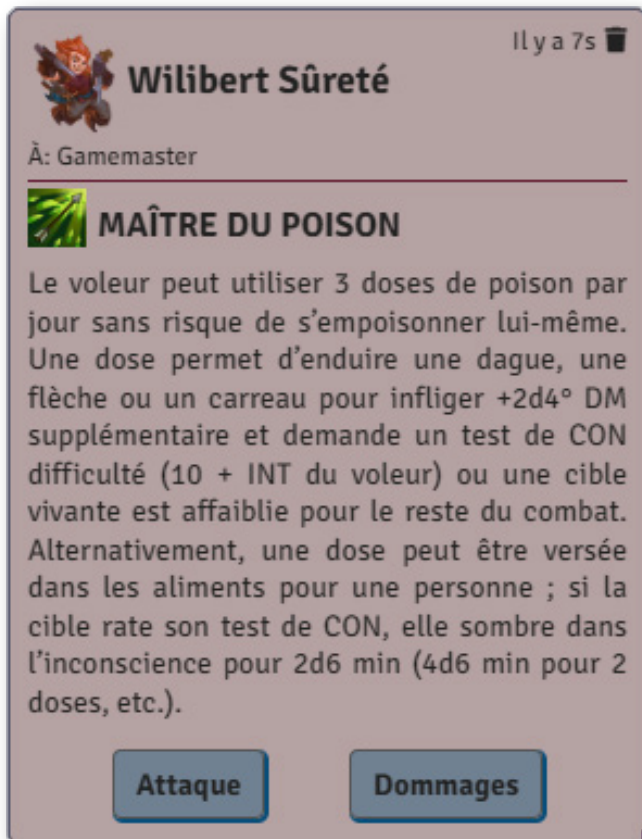
## DESCRIPTION DANS LE CHAT

A chaque fois que vous voyez l'icône, cela signifie que vous pouvez envoyer des informations dans le tchat uniquement pour le MJ.

Dans tous les cas, le Message affichera **l'image, le nom et la description de l'Objet**.

**Si l'Objet possède une Action/Effet associé alors un ou plusieurs boutons apparaîtront en bas du Message.** Ils permettent d'interagir avec l'Objet (activer ou désactiver l'Effet, Attaquer ou lancer les Dommages, utiliser l'Objet...).

**La description d'un objet dans le tchat est tout le temps envoyé uniquement au MJ et au PJ qui envoie le message.** C'est pour cela que le fond du message est de couleur rouge, comme nous le verrons juste après.



## JET SECRET

Une distinction visuelle est faite dans le tchat en fonction de la visibilité du Message.

### Message visible de tout le monde

Les messages visibles par tout le monde ont un fond "parchemin" en thème clair ou "noir" en thème sombre.

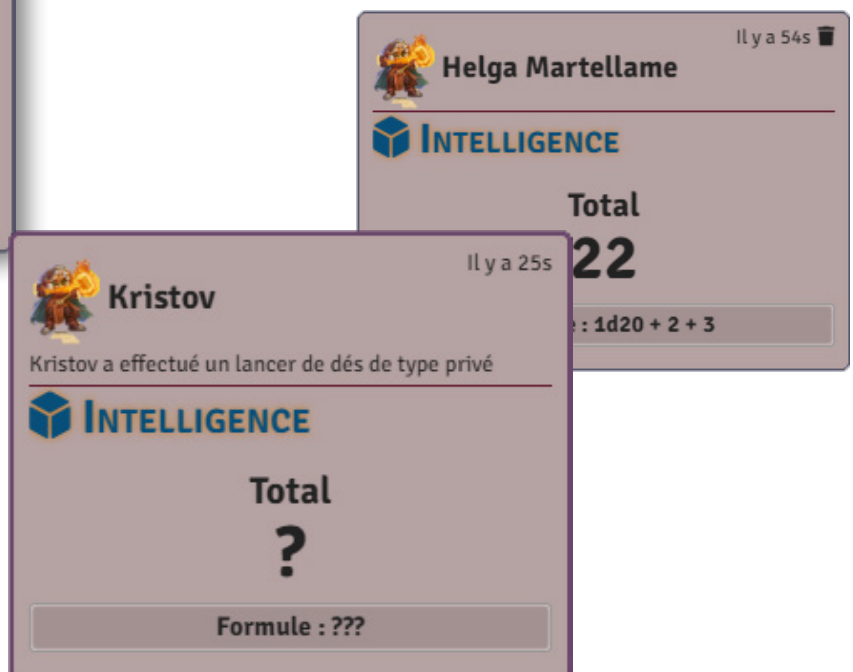
### Message pour le MJ et moi

Lorsque le message est envoyé seulement au MJ et au joueur réalisant l'action, **le fond du message devient rouge**. Le contour du message est identique au messages publics.

### Message juste pour moi ou juste pour le MJ

Lorsque le message est envoyé uniquement au MJ ou uniquement à "soi-même", **le fond du message est rouge également ET le contour du message devient violacé** en thème clair **ou rouge** en thème sombre.

**ATTENTION** : le MJ est prévenu que vous avez envoyé un message juste pour vous même si le résultat est remplacé par des points d'interrogation. De la même manière si vous réalisez une action visible uniquement du MJ, vous verrez le message mais le résultat sera remplacé par des points d'interrogation.





PARTIE 5

**TABLES  
ALÉATOIRES**

# INSPIRATION ET RAPIDITÉ

Dans le Livre des Règles, de nombreuses tables vous permettent de déterminer des éléments pour votre scénario ou pour votre personnage lorsque l'inspiration ou le temps manque. Toutes les tableaux du Livre de règles vous proposant de jeter un ou plusieurs dés pour tirer un résultat au hasard ont été ajoutées dans le compendium des tables aléatoires.

## Création de personnage

Lors d'un joueur manque d'inspiration ou souhaite s'en remettre à la chance, les tables de se dossiers vont l'aider.

On y trouve des tables pour déterminer aléatoirement **un peuple, un profil, un travers, un idéal Héroïque, un secret intime (2 tables), une origine géographique et sociale.**

## Origine des Objets Magiques

Les trois tables de ce dossiers permettent de déterminer **l'époque, le peuple et la provenance d'un objet magique** pour agrémenter vos scénarios et donner une histoire particulière à un objet spécial.

## Objets de Pouvoir et de Puissance

Ces tables reprennent les informations du Livre de Règles pour **trouver un bonus magique d'un objet de puissance ou le profil et le rang associé à un objet de pouvoir.**

## Armes et Armures Aléatoires

Ce dossier permet de trouver rapidement une arme de contact, à distance ou magique et lui appliquer une propriété magique et aussi pour les armures ou boucliers avec les propriétés magiques associées au objets de défense.

### Les sous-tables

Les sous-tables peuvent être utilisées indépendamment pour tirer au hasard un type d'arme ou d'armure. Si vous souhaitez créer directement un concept d'objet magique en utilisant les tables Déterminer une Arme aléatoirement et Déterminer une Armure Aléatoirement, vous obtenez directement l'objet ET la propriété magique associée.

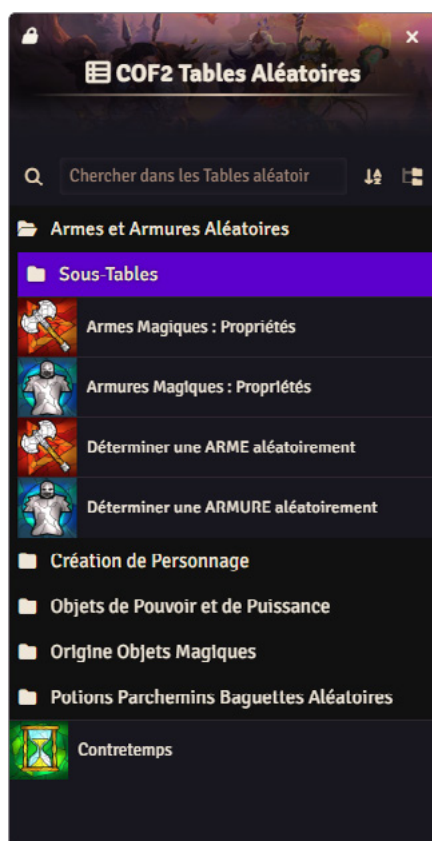
## Potions Parchemins Baguettes Aléatoires

Trouver rapidement une potion magique, un parchemin ou une baguette, ces tables sont configurer pour ça.

Une table vous permet également de tirer un effet secondaire si un des PJ abuse de la consommation de potion.

## Contretemps

Utilisée pour la voie de prestige de la magie du temps, cette table permet de tirer au hasard un effet de contretemps.



*Héros de tout âge, habitants des terres lointaines !  
Des ruines abandonnées jusqu'aux métropoles  
florissantes, des cryptes les plus profondes aux tours les  
plus hautes, des quartiers nobles aux rues malfamées,  
il est temps d'écrire votre épopée !*



**© Black Book Éditions, 2025. Chroniques Oubliées Fantasy est une  
marque déposée par Black Book Éditions. Tous droits réservés.**