

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage Gruka Tournecou Joueur Pousskie

Profil Barbare Niveau 8 Race Demi-orque Sexe F Âge 30 Taille 1,87m Poids 87kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
☐ FOR FORCE	18	+4	+4	INITIATIVE	12 +2 = 14	DV DES DE VIE d12 PV POINTS DE VIE 76
☐ DEX DEXTERITE	12	+1	+1	ATTAQUE AU CONTACT	+4 +8V = +12	POINTS DE VIE RESTANTS DM TEMPORAIRES
☐ CON CONSTITUTION	16	+3	+3	ATTAQUE A DISTANCE	+1 +8V = +9	☐ BLESSURE GRAVE
☐ INT INTELLIGENCE	10	+0	+0	ATTAQUE MAGIQUE	+0 +8V = +8	RD
☐ SAG SAGESSE	12	+1	+1	DEFENSE		
☐ CHA CHARISME	8	-1	-1	DEF DEFENSE	10 +	Total
				DEF DEFENSE	10 +	17

CAPACITE RACIALE

Vision dans le noir : dans le noir total, le Demi-orque voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m.

ARME

	ATTAQUE	DM	SPECIAL
Hachoir d'ogre	1d20 + 0 (+12)	2d6 (+4)	
Javelots (2) (20m)	1d20 + 0 (+9)	1d6	
	1d20 +		

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de la brute	Voie du pagne	Voie du pourfendeur
1	■ Argument de taille Le Barbare ajoute son Mod. de FOR à son score de PV maximum et à ses tests de CHA. Les alliés au contact bénéficient également du Mod. de FOR du Barbare lors des tests de négociation, de persuasion ou d'intimidation.	■ Vigueur Le Barbare est un athlète capable de prouesses physiques extraordinaires, il obtient un bonus de +2 par Rang dans la voie aux tests de course, de saut ou d'escalade.	■ Réflexes félins Le Barbare obtient un bonus de +1 par Rang dans cette voie à son score d'Initiative et à tous les tests de DEX destinés à esquiver (Boule de feu, souffle, pièges, etc.).
2	☐ Tour de force Le Barbare peut décupler ses ressources physiques pour obtenir un bonus de +10 à son test de FOR. Cela lui permet de soulever des charges incroyables, briser des objets ou défoncer une porte avec un seul coup de poing. Cependant, cela lui coûte 1d4 PV.	■ Peau de pierre Le Barbare est particulièrement endurci, il reçoit un bonus de DEF égal à son Mod. de CON.	■ Charge (L) Le Barbare se déplace en ligne droite d'au moins 5 mètres (20 mètres au maximum) et effectue une attaque au contact avec un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM.
3	☐ Attaque brutale (L) Le Barbare réalise une attaque au contact avec une pénalité de -2 en attaque et +1d6 au DM. Au Rang 5 de la voie, il peut choisir une pénalité de -5 pour obtenir +2d6 aux DM.	☐ Tatouages Le Barbare possède un tatouage magique qui améliore ses performances physiques. Au choix : taureau (+5 aux tests de FOR), ours (+5 aux tests de CON), panthère (+5 aux tests de DEX) ou chouette (+5 aux tests de SAG).	■ Enchaînement Chaque fois que le Barbare réduit un adversaire à 0 PV avec une attaque de contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire au contact.
4	☐ Briseur d'os Coups critiques du Barbare sur 19 et 20 en attaque au contact. DM doublés + pénalité de -2 à tous les tests d'attaque, FOR et DEX de la victime. La pénalité persiste jusqu'à la guérison complète de la victime.	☐ Peau d'acier Le Barbare ne sent plus la douleur et ignore les égratignures, il réduit tous les DM subits de 3 points. Il subit toujours au moins 1 point de DM de chaque attaque reçue.	■ Déchaînement d'acier (L) Le Barbare parcourt 10 mètres en ligne droite en dépassant autant d'ennemis qu'il le souhaite. Il porte une attaque à chaque adversaire sur son passage. Il ne peut terminer son déplacement à un endroit occupé par un ennemi.
5	☐ Force héroïque Le personnage augmente sa valeur de FOR de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de FOR lui est demandé et garder le meilleur résultat.	☐ Constitution héroïque Le personnage augmente son score de CON de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	■ Attaque tourbillon (L) Tourne sur lui-même et inflige DM auto. à toutes les cibles au contact dans rayon 5m, une fois par combat. DM équivalent à l'arme utilisée + bonus habituels.

MODIFICATEURS D'ATTAQUE

À Couvert : Un tir sur une cible à couvert ou en pleine mêlée se fait avec un malus de -2 (-5 si un allié masque la cible).

Conditions de luminosité :

- **Jour** : aucun malus.
- **Pluies fortes** : -2 aux tests physiques (attaques incluses).
- **Pénombre** : -5 aux attaques à distance.
- **Noir total** : voir l'état préjudiciable « aveuglé ». Les attaques magiques nécessitant de voir la cible sont impossibles.

Portée longue : Les armes de tir et de lancer peuvent être utilisées jusqu'au double de la portée indiquée mais avec une pénalité au score d'Attaque de -5. Les sorts et les pouvoirs magiques qui nécessitent un test d'attaque, bénéficient aussi de cette possibilité.

EFFETS PREJUDICABLES

- **Aveuglé** : -5 en Initiative, en attaque et en DEF, -10 en attaque à distance.
- **Affaibli*** : utiliser un d12 pour tous les tests au lieu du d20.
- **Étourdi** : aucune action possible et -5 en DEF.
- **Immobilisé*** : pas de déplacement et utiliser un d12 pour tous les tests au lieu du d20.
- **Paralysé** : aucune action possible, en cas d'attaque touché automatiquement et subit un critique.
- **Ralenti** : une seule action par tour (action d'attaque ou de mouvement).
- **Renversé** : -5 en attaque et DEF, nécessite une action de mouvement pour se relever.
- **Surpris** : pas d'action et -5 en DEF au premier tour de combat.

INTERROMPRE

Il est possible d'interrompre une action dont le test de résolution n'a pas été effectué. Pour cela, il faut réussir un test de DEX de difficulté égale à l'Initiative à laquelle on souhaite agir.

Lorsqu'un personnage interrompt le tour, il ne peut faire qu'une seule action au choix : une action de mouvement ou une action d'attaque. Il a alors terminé ses actions et ne pourra plus agir avant le prochain tour.

NOTES

EFFECTUER UNE MANŒUVRE

- **Manœuvre risquée** : annonce de la manœuvre choisie et test d'attaque opposée. Si l'opposition est gagnée, la manœuvre choisie s'applique. Si l'opposition est ratée, c'est la cible qui fait subir à l'attaquant l'effet de son choix.
- **Manœuvre d'usure** : annonce de la manœuvre choisie et jet d'attaque normal. S'il est réussi, le défenseur a le choix : subir l'effet de la manœuvre ou encaisser normalement les DM.

LISTE DES MANŒUVRES

- **Aveugler** : pendant un tour complet la cible subit un malus de -5 en attaque, en DEF et aux DM. Critique : la cible est aveuglée pour 1d6 tours et subit des DM normaux.
- **Bloquer*** : la cible ne peut pas se déplacer à son prochain tour. Critique : la cible subit en plus l'effet de la manœuvre Tenir à distance.
- **Désarmer** : la cible laisse tomber son arme au sol. Il faut une action de mouvement pour la ramasser. Critique : l'attaquant se saisit de l'arme.
- **Faire diversion** : la cible subit un malus de -5 à tous ses tests de perception et en DEF jusqu'à son prochain tour. Critique : le malus est de -10.
- **Menacer** : si la cible attaque le personnage à son prochain tour, elle subit une attaque au contact automatiquement réussie dont les DM sont majorés de +1d6. Critique : si la cible attaque, elle subit des DM doublés (+2d6).
- **Renverser*** : la cible tombe au sol, elle subit une pénalité de -5 en DEF et il lui faut une action de mouvement pour se relever. Critique : l'attaque inflige en plus des DM normaux.
- **Repousser*** : faire reculer la cible de 1d6 mètres. Critique : la cible et de plus renversée après avoir reculé d'un minimum de 3 mètres.
- **Tenir à distance** : la cible ne peut pas attaquer le personnage au prochain tour. Critique : la cible subit en plus l'effet de la manœuvre : Bloquer.

ACTIONS DEFENSIVES

Défense simple (A) : un personnage peut choisir de sacrifier une action d'attaque simple pour améliorer sa défense. Il obtient un bonus de +2 en DEF jusqu'à son prochain tour.

Défense totale (L) : un personnage peut choisir de ne faire que de se défendre à ce tour. Cette action limitée lui confère un bonus de +4 en DEF jusqu'à son prochain tour.