# Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

**Personnage** Gruka Tournecou — **Joueur** Pousskie

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

| CARAC. | Valeur | Mod. | Test |
|---|---|---|---|
| FOR Force | 18 | +4 | +4 |
| DEX Dextérité | 12 | +1 | +1 |
| CON Constitution | 16 | +3 | +3 |
| INT Intelligence | 10 | +0 | +0 |
| SAG Sagesse | 12 | +1 | +1 |
| CHA Charisme | 8 | -1 | -1 |

| COMBAT | Valeur | | Total |
|---|---|---|---|
| INITIATIVE | 12 | +2 | 14 |
| Attaque AU CONTACT | FOR +4 | NIV 8 | +12 |
| Attaque A DISTANCE | DEX +1 | NIV 8 | +9 |
| Attaque MAGIQUE | +0 | NIV 8 | +8 |

**VITALITE**

DV Dés de Vie: d12 — PV Points de Vie: MAX. 76

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

**DEFENSE**

| DEF Défense | 10 + | Armure | Bouclier | DEX +1 | Divers +4 | Total |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | +2 | | | | 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

| R | Voie 1 : Voie de la brute | Voie 2 : Voie du pagne | Voie 3 : Voie du pourfendeur |
|---|---|---|---|
| 1 | ■ **Argument de taille**<br>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**<br>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**<br>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**<br>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**<br>Le Barbare est particulièrement endurci, il reçoit un bonus de DEF égal à son Mod. de CON. | ■ **Charge (L)**<br>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)**<br>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**<br>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**<br>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**<br>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**<br>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)**<br>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**<br>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**<br>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)**<br>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. |

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

## Description

## Equipement

Sac d'aventurier : couverture, torche, briqu [...]

Bourse : 0 pp 0 po 5 pa 10 pc

| PC Points de Chance | PR Points de Récupération | PM Points de Mana | Epuisement magique |
|---|---|---|---|
| Max. 2 | | Max. 0 | |
| Actuels | [1 dé de vie + 1d12 + 11 + Niveau] PV | Actuels | |

# CAPACITES

| R | Voie 4 : Voie du primitif | Voie 5 : Voie de la rage | Voie de prestige : Voie du demi-orque |
|---|---|---|---|
| 1 | ☐ **Proche de la nature**<br>Le Barbare obtient un bonus de +1 par Rang dans la voie aux tests de survie, de discrétion ou d'observation en milieu naturel. | ■ **Cri de guerre (L)**<br>Une fois par combat, le barbare pousse un hurlement. Les ennemis dont la FOR et les PV maximum sont inférieurs à ceux du barbare subissent un malus de -2 à leurs tests d'attaque au contact contre le personnage, pour le reste du combat. | ■ **Force de la nature**<br>Le demi-orque gagne un bonus de +5 à tous les tests de FOR et ajoute son [Mod. de FOR] à son score total de PV. |
| 2 | ☐ **Armure de vent**<br>Le Barbare obtient un bonus en DEF égal à son Rang dans la voie lorsqu'il ne porte aucune armure. | ■ **Défier la mort**<br>Si les DM mettent le Barbare à 0 PV, il peut faire un test de CON difficulté 10 pour conserver 1 PV. Difficulté augmente de 10 pour chaque blessure supplémentaire. +10 bonus si enragé. | ■ **Talent pour la violence**<br>Le joueur choisit une capacité de rang 1 de n'importe quelle voie de Barbare, de Guerrier ou de la Voie de l'homme. Au rang 4 de la voie, choisissez une capacité supplémentaire de rang 2. |
| 3 | ☐ **Vigilance**<br>Le Barbare reçoit un bonus de +5 pour tous les tests de détection de pièges ou d'embuscades. Immunité aux Attaques sournoises et Embuscades des ennemis. | ☐ **Rage du berserk (L)**<br>Le Barbare obtient un bonus de +2 en attaque et +1d6 DM sur toutes ses attaques au contact, mais perd 4 en DEF et ne peut fuir ou attaquer à distance. Pour mettre fin à la rage, le Barbare doit réussir un test de SAG difficulté 13 (1x/tour). | ■ **Critique brutal**<br>Les DM du demi-orque sont multipliés par 3 (au lieu de 2) lorsqu'il obtient une réussite critique sur une attaque au contact. |
| 4 | ☐ **Résistance à la magie**<br>Le Barbare devient capable de résister à la magie. Lorsqu'il est la cible d'un sort, une fois par tour, il peut faire un test d'attaque magique (Mod. de SAG) opposé à celui du sort. En cas de réussite, il n'en subit pas les effets. | ☐ **Même pas mal**<br>Coup critique peut faire immédiatement entrer en Rage ou en Furie (action gratuite). Il inflige alors +1d6 DM supplémentaires pendant 3 tours. Les DM supplémentaires de l'attaque critique sont notés séparément et sont perdus seulement à la fin de la rage. | ☐ **Attaque sanglante (L)**<br>Provoque une hémorragie qui inflige +1d6 DM chaque tour (cumulable) jusqu'à guérison ou réussite test CON [12+Mod.FOR]. |
| 5 | ☐ **Vitalité débordante**<br>Le Barbare guérit à une vitesse presque surnaturelle. Tant qu'il lui reste au moins 1 PV, il récupère 1d6 PV par heure, de nuit comme de jour. | ☐ **Furie du berserk (L)**<br>Au lieu de la Rage du berserk, le Barbare peut entrer s'il le souhaite en Furie du berserk, qui lui donne +3 en attaque et +2d6 aux DM pour une pénalité en DEF de -6. La difficulté du test de SAG pour sortir prématurément de cet état passe à 16. | ☐ **Colosse**<br>Le demi-orque augmente ses valeurs de FOR et de CON de +2. |

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

## TRAITS PERSONNALISÉS

## OBJECTIFS

## LANGAGES

## EQUIPEMENT & POSSESSIONS

ARMURES

Armure de cuir +2/+0, Ceinture de force du géant +0/+0, Heaume d'Arly +1/+0

ARMES SUPPLEMENTAIRES

EQUIPEMENTS

## COMPAGNONS

Nom

Type

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| FOR Force | | INIT Initiative | | PV Points de Vie | |
| DEX Dextérité | | DEF Défense | | | |
| CON Constitution | | ATT 1 Attaque 1 | | | |
| INT Intelligence | | ATT 2 Attaque 2 | | | |
| SAG Sagesse | | | | | |
| CHA Charisme | | | | | |

Nom

Type

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| FOR Force | | INIT Initiative | | PV Points de Vie | |
| DEX Dextérité | | DEF Défense | | | |
| CON Constitution | | ATT 1 Attaque 1 | | | |
| INT Intelligence | | ATT 2 Attaque 2 | | | |
| SAG Sagesse | | | | | |
| CHA Charisme | | | | | |

## 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 inclues).
- **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 PREJUDICIABLES

- **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 réussi 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.

## EFFECTUER UNE MANŒUVRE

- **Manœuvre risquée :** annonce de la manœuvre choisie et test d'attaque opposée. Si l'opposition es 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.

## NOTES