

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage Grush Joueur Gabriel

Profil Guerrier Niveau 7 Race Demi-orque Sexe M Âge 18 Taille 1,98m Poids 120kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
☐ FOR FORCE	18	+4	+4	INITIATIVE	11 +3	14
☐ DEX DEXTERITÉ	11	+0	+0	ATTAQUE AU CONTACT	+4 N7V	+11
☐ CON CONSTITUTION	16	+3	+3	ATTAQUE A DISTANCE	+0 N7V	+7
☐ INT INTELLIGENCE	8	-1	-1	ATTAQUE MAGIQUE	-1 N7V	+6
☐ SAG SAGESSE	12	+1	+1	DEFENSE DEF DÉFENSE 10 + ARMURE +8 BOULIER +3 DEX +0 DIVERS 21		
☐ CHA CHARISME	8	-1	-1			

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
Epée batarde	1d20 + 1 (+11)	1d8+1 (+4)	ceinture de geant
Masse a 1 main	1d20 + 1 (+11)	1d6+1 (+4)	ceinture de geant
	1d20 +		

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie du bouclier	Voie du combat	Voie du maître d'armes
1	■ Protéger un allié Le Guerrier accorde le Mod. de DEF de son bouclier à un compagnon de son choix qui se trouve juste à côté de lui (il conserve ce bonus pour lui-même aussi). Il peut changer de compagnon à chaque tour durant sa phase d'Initiative. Action gratuite.	■ Vivacité Le Guerrier gagne +3 en Initiative.	■ Arme de prédilection Le Guerrier choisit une arme de prédilection (par exemple épée longue ou hache à 1 main, arc court, etc.), et gagne +1 en attaque lorsqu'il l'utilise.
2	■ Absorber un coup (L) Action d'attaque ou de déplacement. Test d'attaque au contact vs test réussi de l'adversaire. Bloque l'attaque adverse si réussite avec le bouclier.	■ Désarmer (L) Désarme un adversaire avec un test d'att. opposé. Si son score est plus élevé, l'arme tombe (action pour la ramasser). Avec 10 pts de plus, l'adversaire ne peut pas la récupérer. Ne fonctionne pas sur armes naturelles. Malus de -5 contre armes à 2 mains.	■ Science du critique Le Guerrier inflige des critiques sur 19-20 (18-20 lorsqu'il emploie une rapière ou une Vivelame).
3	☐ Absorber un sort (L) Action d'attaque ou de déplacement. Test d'attaque magique (Mod. SAG) vs test d'attaque magique de l'adversaire. Absorbe le sort si réussite avec le bouclier. Pas d'effet sur le Guerrier.	■ Double attaque (L) Le Guerrier peut tenter deux attaques au contact durant ce tour avec un malus de -2.	☐ Spécialisation Lorsque le Guerrier emploie son arme de prédilection, il gagne un bonus de +2 aux DM.
4	☐ Armure lourde Le Guerrier peut porter une Armure de Plaque. Celle-ci lui confère une DEF de +7 et le protège des attaques critiques (vous subissez des DM normaux au lieu des DM doublés).	■ Attaque circulaire (L) Le Guerrier peut tenter une attaque au contact contre chaque adversaire engagé au contact avec lui.	☐ Attaque parfaite (L) Lancez deux d20 en attaque au contact et gardez le meilleur résultat, ajoutez +1d6 aux DM.
5	☐ Renvoi de sort (L) Le Guerrier peut renvoyer un sort absorbé avec "Absorber un sort". Le sort est retourné au tour suivant contre le lanceur, qui subit ses propres effets.	☐ Attaque puissante Utilisation de 1d12 en attaque, ajout de +2d6 aux DM en cas de réussite. Combinable avec Double attaque, Attaque circulaire, Attaque parfaite, etc.	☐ Riposte En plus de ses actions normales, une fois par tour, lorsqu'un adversaire rate une attaque de contact contre le Guerrier, le joueur obtient une attaque supplémentaire contre cet adversaire.

TRAITS PERSONNALISÉS

LANGAGES

COMPAGNONS

Nom

Type

FOR FORCE		INIT INITIATIVE		PV POINTS DE VIE	
DEX DEXTERITÉ		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 DEXTERITÉ		DEF DÉFENSE			
CON CONSTITUTION		ATT 1 ATTAQUE 1			
INT INTELLIGENCE		ATT 2 ATTAQUE 2			
SAG SAGESSE					
CHA CHARISME					

OBJECTIFS

EQUIPEMENT & POSSESSIONS

ARMURES

Demi-Plaque +6/+0, Grand Bouclier +3/+0, Armure Naturelle +2/+0

ARMES SUPPLEMENTAIRES

EQUIPEMENTS

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.

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.

NOTES