

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage Myrrdin Joueur Mathias

Profil Champion Niveau 1 Race Humain Sexe M Âge 23 Taille 1,83m Poids 70kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE			
<input type="checkbox"/> FOR FORCE	17	+3	+3	INITIATIVE	11	+0	11	DV DES DE VIE	d10	PV POINTS DE VIE	16
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRIÉTÉ	11	+0	-3	ATTAQUE AU CONTACT	+3	N1V	+4	POINTS DE VIE RESTANTS			DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION	17	+3	+3	ATTAQUE A DISTANCE	+0	N1V	+1	<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE	10	+0	+0	ATTAQUE MAGIQUE	+0	N1V	+1	RD			
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE	10	+0	+0	DEFENSE				Total			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME	10	+0	+0	DEF DÉFENSE	10 +	ARME +3	BOUCLIER +0	DIVERS	13		

CAPACITE RACIALE

Instinct de survie : lorsqu'une attaque devrait amener le personnage à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1).

ARME

	ATTAQUE	DM	SPECIAL
Épée bâtarde	1d20 + 0 (+4)	1d8 (+3)	
Épée courte	1d20 + 0 (+4)	1d6 (+3)	
	1d20 +		

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	maître d'armes	combat à deux armes	pourfendeur
1	<input checked="" type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Combat à deux armes amélioré Lorsqu'il utilise une action d'attaque (voir Combat), le personnage effectue une attaque de chaque main. Il utilise 1d20 pour le test d'attaque de sa main directrice et un d12 pour l'attaque portée avec son autre bras.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Science du critique Le Guerrier inflige des critiques sur 19-20 (18-20 lorsqu'il emploie une rapière ou une Vivelame).	<input type="checkbox"/> Parade croisée (L) Le personnage obtient un bonus en DEF = rang dans la voie, et ne peut effectuer qu'une seule attaque pendant ce tour. La main qui attaque est déterminée par le résultat du dé d'attaque : paire pour la main principale, impaire pour la main secondaire.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Spécialisation Lorsque le Guerrier emploie son arme de prédilection, il gagne un bonus de +2 aux DM.	<input type="checkbox"/> Symétrie Le personnage n'est plus obligé de manier une arme légère dans sa main secondaire. S'il le souhaite, il peut utiliser une arme aussi lourde que dans sa main principale (d8). S'il utilise deux armes légères, il gagne un bonus de +1 en attaque.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Attaque parfaite (L) Lancez deux d20 en attaque au contact et gardez le meilleur résultat, ajoutez +1d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> Double peine Si les deux armes du personnage atteignent la cible lors d'un même tour, le personnage obtient un effet de combo qui ajoute +1d6 DM à l'une des deux attaques selon son choix.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Combat à deux armes parfait Lorsqu'il utilise une action d'attaque (voir Combat), le personnage effectue une attaque de chaque main. Il utilise un d20 pour ses deux tests d'attaque.	<input type="checkbox"/> 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.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT				
	Sac d'aventurier : couverture, torche, briqu [...]				
	Bourse :		0 pp	0 po	5 pa
PC POINTS DE CHANCE	PR POINTS DE RÉCUPÉRATION		PM POINTS DE MANA	Epuisement MAGIQUE	
M3x.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		M2x.		
ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + 1d10 C+N4 + NIVEAU] PV		ACTUELS		

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE DE PRESTIGE
R	pagne	brute	
1	<input type="checkbox"/> 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.	<input checked="" type="checkbox"/> 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.	
2	<input type="checkbox"/> Peau de pierre Le Barbare est particulièrement endurci, il reçoit un bonus de DEF égal à son Mod. de CON.	<input type="checkbox"/> 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.	
3	<input type="checkbox"/> 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).	<input type="checkbox"/> 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.	
4	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	
5	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	

TRAITS PERSONNALISÉS

--

--

--

LANGAGES

--

--

--

--

--

--

--

--

COMPAGNONS

Nom _____

Type _____

FOR FORCE	<input type="text"/>	INIT INITIATIVE	<input type="text"/>	PV POINTS DE VIE	<input type="text"/>
DEX DEXTÉRITÉ	<input type="text"/>	DEF DÉFENSE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
CON CONSTITUTION	<input type="text"/>	ATT 1 ATTAQUE 1	<input type="text"/>		
INT INTELLIGENCE	<input type="text"/>	ATT 2 ATTAQUE 2	<input type="text"/>		
SAG SAGESSE	<input type="text"/>				
CHA CHARISME	<input type="text"/>				

Nom _____

Type _____

FOR FORCE	<input type="text"/>	INIT INITIATIVE	<input type="text"/>	PV POINTS DE VIE	<input type="text"/>
DEX DEXTÉRITÉ	<input type="text"/>	DEF DÉFENSE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
CON CONSTITUTION	<input type="text"/>	ATT 1 ATTAQUE 1	<input type="text"/>		
INT INTELLIGENCE	<input type="text"/>	ATT 2 ATTAQUE 2	<input type="text"/>		
SAG SAGESSE	<input type="text"/>				
CHA CHARISME	<input type="text"/>				

OBJECTIFS

--

EQUIPEMENT & POSSESSIONS

ARMURES

Armure de cuir renforcée +3/-3

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.

NOTES

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.