

# CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage

Gros-Gnon

Joueur

Rémi

Profil

Niveau

Race

Sexe

Âge

Taille

Poids

Barbare

8

Demi-orque

H

25

1m75

80kg



Carac	Valeur	Mod.	Total
<b>FOR</b> force	17	3	
<b>DEX</b> Dextérité	15	2	
<b>CON</b> Constitution	13	1	
<b>INT</b> Intelligence	10	0	
<b>SAG</b> sagesse	13	1	
<b>CHA</b> Charisme	11	0	

somme

7

INITIATIVE	15	5	20
Attaque <b>AU CONTACT</b>	3	8	11
Attaque <b>À DISTANCE</b>	2	8	10
Attaque <b>MAGIQUE</b>	0	8	8

## VITALITÉ

<b>DV</b> Dés de vie	1d12	<b>PV</b> Points de vie	48
Points de vie restants		DM temporaires	
<input type="checkbox"/> Blessure grave			
<b>RD</b> Réduction Domage			

## DÉFENSE

DEF	ARMURE	Cuir	magie	Grand bouclier	magie	Dextérité	Divers	Total
<b>DEF</b> Défense	10+	2	0	2		2	4	20

## ARMES

	magie	Attaque	DM	Bonus sp	Attaque	DM	Commentaire
Hache à 1 main	0	1d20+ 12	1d8+ 3	1	0		
Arc long		1d20+ 11	1d8+ 0	1			50 m
Marteau de guerre (lancé)	2	1d20+ 13	1d6+ 2	1	0		10 m
Marteau de guerre	2	1d20+ 14	1d6+ 5	1			
Épée longue	2	1d20+ 14	1d8+ 5	1			

Capacité raciale :

**Vision dans le noir** : Dans le noir total, il voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m.

## CAPACITÉS

16

capacités prises sur

16 à pouvoir

	Voie 1	Voie 2	Voie 3
<b>R</b>	<b>Voie de la Brute</b>	<b>Voie du Pagne</b>	<b>Voie du Pourfendeur</b>
1	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Argument de taille</b> : Le barbare ajoute son Rang à son score de PV maximum ainsi qu'à ses tests de CHA et à ceux de ses alliés au contact pour les tests de négociation, de persuasion ou INTimidation. Allez savoir pourquoi, sa simple présence donne de la force aux arguments de ses alliés....	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Vigueur</b> : Le barbare est un athlète capable de prouesses physiques extraordinaires, il obtient un bonus de +2 par Rang à ses tests de course, de saut ou d'escalade.-	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Réflexes félins</b> : 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 un danger (boule de feu, souffle, pièges, etc.)-
2	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Tour de force</b> : Le barbare peut temporairement décupler ses ressources physiques pour faire usage d'une force prodigieuse. Il peut ainsi soulever une charge incroyable, briser une épée, tordre des barreaux ou défoncer une porte d'un seul coup de poing. Il obtient un bonus de +10 à un test de FOR, mais cela lui coûte 1d4 PV.-	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Peau de pierre</b> : Le Barbare est particulièrement endurci, il reçoit un bonus de DEF égal à son Mod. de CON.-	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Charge (L)</b> : Si le barbare se déplace d'au moins 5 mètres en ligne droite (20 m maximum), il effectue une attaque au contact avec un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM.-
3	<input type="checkbox"/> <b>Attaque brutale (L)</b> : Le barbare effectue 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.-	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Tatouages</b> : 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 checked="" type="checkbox"/> <b>Enchaînement</b> : 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"/> <b>Briseur d'os</b> : Les coups critiques du barbare sont terribles et provoquent des handicaps durables. Le barbare obtient un critique sur 19 et 20 au résultat du d20 en attaque au contact. Lorsqu'il obtient un critique, en plus des DM doublés, il inflige une pénalité de -2 à tous les tests d'attaque, de FOR et de DEX de sa victime. Cette pénalité affecte la cible jusqu'à ce qu'elle soit complètement guérie.-	<input type="checkbox"/> <b>Peau d'acier</b> : Le barbare ne sent plus la douleur et ignore les égratignures, il réduit tous les DM subis de 3 points. Il subit toujours au moins 1 point de DM pour chaque attaque reçue.-	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Déchaînement d'acier (L)</b> : Le barbare peut parcourir 10 m en ligne droite et porter une attaque à chaque adversaire qu'il croise sur son passage. Il ne peut cependant terminer son déplacement à un endroit occupé par un ennemi.-
5	<input type="checkbox"/> <b>FORce héroïque</b> : Le personnage augmente sa valeur de Force de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de FOR lui est demandé et conserver le meilleur résultat. -	<input type="checkbox"/> <b>CONstitution héroïque</b> : Le personnage augmente sa valeur 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 checked="" type="checkbox"/> <b>Attaque tourbillon</b> : Une fois par combat, le barbare tourne sur lui-même en assénant des attaques à toutes les cibles au contact. Il inflige automatiquement des DM correspondant à l'arme utilisée (plus tous les bonus habituels) à toutes les cibles dans un rayon de 5 m autour de lui.-

+	Description	-	+	Équipement	-	+	-	
			700 pa			Matériel de base		
			Figurine d'Arly : Cet objet est une simple figurine de cerf en pierre noire. Son porteur peut invoquer un cerf noir pour lui servir de monture une fois par jour pendant 8 heures d'affilée ; la monture parcourt 10 km par heure (la moitié si elle transporte un second passager). Le cerf peut attaquer une fois par tour lorsque le PJ le monte et lui en donne l'ordre. S'il perd des PV ou s'il est réduit à 0 PV, le cerf revient au maximum de PV le lendemain. FOR +5 DEX +2 CON +5 INT -2 SAG +2 CHA +0, DEF 16 PV (niveau x 5) Init 14, Bois : niveau du personnage +5, DM 2d6+5					
			Gros Bouclier Marteau de lancer + 2 (avec retour) Casque +2 en DEF Anneau du loup (+1 att contact) Anneau +1 DEF Tatouage : +5 test de constitution,					
			<b>Bourse</b> 54,9 pa	0	pp	4	po	
				14	pa	9	pc	
			<b>PC</b> Points de chance	<b>PR</b> De récupération	<b>PM</b> Points de mana	<b>ÉPUISEMENT</b> Magique		
			3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	0	21		
				1d12+9				
	Le Barbare sait manier toutes les armes au contact, toutes les armes à distance (sauf les arbalètes et les armes d'une technologie trop complexe). Il peut porter jusqu'à l'armure de cuir et manier le bouclier. Caract. Sup.: FOR, DEX, CON							

## CAPACITÉS

16 capacités prises sur 16 à pourvoir

	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
R	Voie du Demi-Orc	Voie de la Rage	Voie du Maître d'Armes
1	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Force de la nature</b> : Le demi-orc gagne un bonus de +5 à tous les tests de FOR et ajoute son [Mod. de FOR] à son score total de PV.-	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Cri de guerre (L)</b> : Une fois par combat, le barbare pousse un hurlement qui effraie ses adversaires. 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.-	<input type="checkbox"/> <b>Arme de prédilection</b> : 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	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Talent pour la violence</b> : 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.-	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Défier la mort</b> : Lorsque le barbare subit des DM d'une attaque qui devrait l'amener à 0 PV, il peut effectuer un test de CON difficulté 10. En cas de réussite, il conserve 1 PV. La difficulté augmente de 10 pour chaque blessure supplémentaire reçue par la suite. S'il est enrégé il obtient un bonus de +10 à ces tests.-	<input type="checkbox"/> <b>Science du critique</b> : Le guerrier inflige des critiques sur 19-20 (18-20 lorsqu'il emploie une rapière ou une vivelame).-
3	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Critique brutal</b> : Le DM du demi-orc sont multipliés par 3 (au lieu de 2) lorsqu'il obtient une réussite critique sur une attaque au contact.-	<input type="checkbox"/> <b>Rage du berserk (L)</b> : Le barbare entre dans une rage sanguinaire pour le reste du combat, ce qui le rend particulièrement dangereux. Il obtient un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM sur toutes ses attaques au contact, mais subit un malus de -4 en DEF et ne peut fuir ou attaquer à distance. S'il veut stopper la rage avant d'avoir éliminé tous les ennemis en vue, le barbare doit réussir un test de SAG difficulté 13 (un seul essai par tour).-	<input type="checkbox"/> <b>Spécialisation</b> : Lorsque le guerrier emploie son arme de prédilection, il gagne un bonus de +2 aux DM.-
4	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Attaque sanglante (L)</b> : Le demi-orc réalise une attaque de contact violente qui provoque une hémorragie. En plus des DM normaux, l'attaque produit un saignement qui inflige à la victime +1d6 DM à chaque tour suivant jusqu'à ce que la cible réussisse un test de CON difficulté [12 + Mod. de FOR] ou qu'elle soit soignée. On ne peut cumuler plusieurs effets de saignement.-	<input type="checkbox"/> <b>Même pas mal</b> : Lorsqu'il subit un coup critique, cela a pour effet de découpler la rage du barbare. Il peut immédiatement entrer en Rage ou en Furie (action gratuite), et gagne un bonus de +1d6 aux DM de ses attaques au contact pour les 3 prochains tours. Le joueur note également les DM infligés par l'attaque critique à part : le barbare ne perdra ces PV qu'à la fin de la rage.-	<input type="checkbox"/> <b>Attaque parfaite (L)</b> : Lancez deux d20 en attaque au contact et gardez le meilleur résultat, faites de même pour les DM que vous lancez 2 fois.-
5	<input type="checkbox"/> <b>Colosse</b> : Le demi-orc augmente ses valeurs de FOR et de CON de +2.-	<input type="checkbox"/> <b>Furie du berserk</b> : 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.-	<input type="checkbox"/> <b>Riposte</b> : En plus de son action normale, une fois par tour, lorsqu'un adversaire rate une attaque de contact contre le guerrier, il obtient une attaque supplémentaire contre cet adversaire.-