

La Forteresse des Heures
-Fiche de personnage-

Lore : Mon nom est Patouch'touch. Enfin, c'est mon surnom. Mes parents m'ont appelé Krumm. Krumm Halltarg. Fils de Gren Halltarg et Torae Halltarg, née Barmorn. Mais tout le monde m'appelle Patouch'touch. Original, me diriez-vous ? Peut-être. Mais pourquoi mon surnom serait plus bizarre que le vôtre. Comme vous, je me lève le matin. Comme vous, je travaille mon lopin de terre et je coupe du bois. Comme je vivais une vie paisible avant que l'Assemblée de fer m'enrole. Ordre martial. J'ai laissé ma femme et l'enfant qu'elle porte dans son ventre. J'espère que ce sera un garçon. Un garçon lui sera utile lorsque je serai sur le champ de bataille. Je ne sais pas pendant combien de temps je serai mobilisé, mais je ne les verrai pas de si tôt. Je ne verrais sûrement plus mon petit frère, Touch'touchpa. Encore un nom original. Touch'touchpa et Patouch'touch. On dirait l'intitulé d'une bonne blague. J'espère seulement qu'il va bien. Il n'est pas tout à fait fini. bercé trop près du mur comme on dit.

Voilà seulement une semaine que je suis dans cette Assemblée et on m'a recruté pour ma toute première mission. Nous devons lutter contre l'Archimage dément et ses troupes. Je n'ai pas beaucoup d'expérience, mais je me suis fait remarqué pour ma fougue. Les qualificatifs de brute et de bête enragée m'ont déjà été donné. Est-ce qu'ils considèrent que c'est une qualité ou est-ce plutôt le manque de soldats de cette Assemblée qui m'a valu cette promotion fulgurante ? A voir mes camarades partir les uns après les autres et ne jamais revenir, je pencherais plus pour la seconde solution. Les groupes sont de plus en plus réduits.

Nous ne sommes que quatre à nous attaquer à ce sorcier fou. Je dois l'avouer, mais je crains de la futilité de cette mission. Mais je n'ai qu'une parole et j'irai jusqu'au bout. Cependant, si jamais vous trouvez cette page, c'est probablement que mes camarades et moi avons failli. Il n'y a pas forcément de leçon à en tirer, mais ne m'oubliez pas.

Ne m'oubliez pas. Etais-je Krumm Halltarg ou le suis-je devenu ? Patouch'touch est-il mon vrai nom au lieu d'un surnom ? Ne m'oubliez pas car je m'oublie. Mes souvenirs se déplacent et changent. Je me revois aux côtés de mes camarades. N'étions-nous pas des voleurs venus chercher trésors, gloires et richesses et pour le repos de l'âme un goût de meilleur ? Tantôt des hommes hétéroclites, tantôt des soldats unis de l'Assemblée de fer. Je connais ces derniers mieux que je ne me connais. Tantôt devant une forteresse, tantôt devant une grande tour. Serait-ce la preuve que je suis devenu fou ?

Que ma folie soit couchée sur ces quelques pages. Si la Forteresse des Heures eut existé, tout y est à gagner, mais le plus important est à perdre. Vous vous perdez vous-même. N'y entrez pas.

- Extrait de *Paroles des hommes perdus de la Forteresse des Heures*
Extrait de l'histoire de Patouch'touch, soldat tombé pour sa patrie,
Déchiffrée, transcrite et remaniée par Sandrenuit, scribe des Archives Ducan

Nom : Krumm Halltarg

Classe (Archétype(s)) : Barbare (Combattant)

Avatar

:
https://db4sgowjqfwig.cloudfront.net/campaigns/179975/assets/896341/tumblr_oqip1pqKsC1sp8yqvo1_500.jpg?1535840435

Points de vie : 28/28

Endurance : 4/4 (40% de regen à chaque round)

Attributs :

Force	Dextérité	Robustesse	Intuition	Instinct
4+1	2	3	0	0

Mitigations :

Tran	Perf	Cont	Feu	Glacé	Tonn	Arc	Psyc	Sacr	Necr
+1	+1	0	0	0	0	0	0	0	0

Compétences :

- (offerte) **Transe sanguinaire** : Chaque fois qu'il inflige un coup fatal avec une arme ou ses poings, sa prochaine attaque avec une arme ou ses poings inflige 1-6 (1D6) points de dégâts supplémentaires. De plus, il régénère 2 points de vie et s'il n'est pas *Enragé*, sa prochaine utilisation d'Enrager ne coûte pas d'endurance.
- (offerte) **Amplitude** : Les attaques de l'aventurier avec une arme de mêlée à deux mains qui infligent au moins 1 point de dégât infligent également 2 point de dégât irréductibles aux créatures adjacentes à la cible principale.
- **Accès de rage** : Tant qu'il est *enragé*, les attaques du Barbare avec une arme ou ses poings infligent 1 point de dégât supplémentaire (de leur type de dégât de base) pour chaque tranche de 4 points de vie qu'il lui manque.
- **Fureur infinie** : Tant qu'il est *enragé*, l'*agonie* n'empêche pas le Barbare d'agir et récupérer de l'*agonie* ne l'*affaiblit* pas. Cependant, tant qu'il souffre de l'*agonie*, il ne peut que entreprendre des actions lui permettant d'attaquer. De plus, le Barbare ne décède pas s'il subit plusieurs *agonie* entre chaque Repos.
- **Tueur de mage** : Chaque fois qu'une créature lance un sortilège, les dégâts des attaques de l'aventurier avec une arme contre elle infligent 1 points de dégâts supplémentaires jusqu'à la fin de la rencontre. Cet effet se cumule jusqu'à 3 fois par créature.
- **Increvable** : L'aventurier gagne un bonus de +1 RD (Toutes) lorsque ses points de vie sont inférieurs à 50% de sa vitalité et +1 RD (Toutes) supplémentaires lorsque ses points de vie sont inférieurs à 25% de sa vitalité.

- **Zoologue** : Une fois par rencontre, l'aventurier peut dépenser son action bonus ainsi que 1 point d'endurance ou 2 points de Mana (son choix s'il dispose des deux) pour observer une créature.
- (offerte) **Rage de sang (Elite)** : La condition *Enragé* augmente de 1-2 (1D2) supplémentaires les dégâts des attaques en mêlée du barbare avec une arme ou ses poings et chaque attaque infligeant au moins 1 point de dégât soigne le Barbare pour 1 point de vie.

Techniques Martiales :

- (offerte) **Enrager (1 Endurance, Action bonus, rapide)** : Le Barbare acquiert la condition *Enragé*. Tant qu'il souffre de cette condition, ses attaques en mêlée avec une arme ou ses poings infligent 1-2 (1D2) points de dégâts supplémentaires (du type de dégât de base). De plus, il est immunisé aux conditions *Effrayé*, *Affaibli*, *Immobilisé* et *Charmé* mais il souffre d'une pénalité de -2 RD (Toutes). Le Barbare perd cette condition s'il commence un round en souffrant de la condition *Étourdi* ou *Gelé* ou s'il n'a pas infligé de dégât avec une arme de mêlée ou ses poings au round précédent. Après avoir perdu la condition *Enragé*, le Barbare souffre de la condition *Affaibli* 75 jusqu'à la fin du round et il ne peut pas utiliser Enrager tant qu'il souffre de cette condition.
- **Frappe précise (1 Endurance)** : L'aventurier attaque la créature hostile ciblée avec une arme. Cette attaque est inévitable et imblocable.

-

Equipements :

- **Main droite :**

Espadon	2-12 (2D6) - Tranchant	Lourde, à deux mains
---------	------------------------	----------------------

- **Torse** : Armure matelassée (Légère)

Inventaires :

- **Potion de soin (x1)** : Soigne l'utilisateur pour 6-12 (3D3+3) points de vie.

Marque :

- **Marque de Brutalité** - Toutes les attaques de l'aventurier infligent 1 point de dégât supplémentaire (de leur type de dégât de base).

Fiche de personnage vierge

[b]Nom :[/b] Touch'touchpa

[b]Sexe :[/b] Patouch'

[b]Race :[/b] **Géant**

Statistique : +1 Endurance

Héritage d'Aegir : Les Géants génèrent 1 Endurance de base supplémentaire au début de chaque round.

[b]Vitalité :[/b] 35

[b]Endurance :[/b] 6

[color=red][b]Sauvagerie :[/b][[/color] 5

[color=green][b>Instinct :[/b][[/color] 0

[color=navy][b>Volonté :[/b][[/color] 0

[b]Armure :[/b] 0

[b>Résilience :[/b] 0

[b>Initiative :[/b] 0

[b>Évitement :[/b] 25% (Touche pas Touch'touchpa)

[b>Critique :[/b] 0%

[b>Dégâts critiques :[/b] 50%

[b>Techniques passives[/b]

- **Inflexible** : Au début de chaque round, tant que vous maniez une arme lourde, régénerez 1 point de vie pour chaque attaque subie lors du round précédent et 1 point de vie supplémentaire pour chaque frappe critique subie lors du round précédent.
- **Accélération métabolique** : Chaque fois que vous recevez un effet de soin (hors Sauvagerie), régénerez immédiatement 1 Endurance. Cet effet ne peut pas s'activer plus d'une fois par source de soin.
- **Rage du Colosse** : Après avoir subi des dégâts critiques, si vous maniez une arme lourde, augmentez les dégâts de base de votre arme de 1-1 (+1) jusqu'à la fin de la partie.
- **Fascination morbide** : Vos frappes en mêlée avec une arme infligent 0.1% de dégâts supplémentaires pour chaque point de vie qu'il vous manque. Cet effet augmente de 0.1% pour chaque point de Sauvagerie dont vous disposez.
- **Blessures profondes** : Vos frappes avec une arme martiale ou lourde qui infligent au moins 2 points de dégâts réduisent les soins reçus par la cible de 35% jusqu'à la fin du round et/ou jusqu'au début du prochain round. Cet effet se cumule.
- **Vigueur martiale** : Lorsque vous déclenchez une technique active, régénerez immédiatement un montant de points de vie équivalent au coût en endurance de cette technique.

[b>Techniques actives[/b]

- **Frappe déchaînée (4 Endurance)** : Déclarez une attaque en mêlée avec une arme lourde. Cette attaque inflige le maximum de dégât possible mais ne peut pas être critique.

[b]Marques inférieures[/b]

- **Étoile de vie** : Épuisez cette marque. Au début du round suivant, régénérez 6 points de vie puis 3 points de vie à la fin de ce round.

[b]Equipements[/b]

- **Médailon de sang de Troll en bouteille** : Au début de chaque round, régénérez 1 point de vie ou 2 si vos points de vie sont inférieurs à 50% de votre Vitalité.
- Tête : +5% Evitement
- Torse : +5% Evitement
- Bras : +5% Evitement
- Jambes : +5% Evitement
- Pieds :