

CHRONIQUES OUBLIÉES

Nom du personnage

Aragorn



Nom du joueur

Koko

Carac.	Valeur	Mod.	
FOR Force	18	+4	
DEX Dextérité	11	+0	
CON Constitution	14	+2	
INT Intelligence	15	+2	
SAG Sagesse	11	+0	
CHA Charisme	11	+0	

Vitalité

PV Point de Vie	48	
Points de vie restants		
48		
PR Point de Récupération	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	(D de vie + Mod. de CON + Niveau) PV

Mana

PM Points de Mana	EPUISEMENT MAGIQUE
	0
Mana restante	

Équipement

une couverture, une torche, un briquet en silex, une outre, une gamelle, une pipe, de l'herbe à pipe

Source: 0 PP 20 PO 5 PA 0 PC

NIVEAU	6
DÉ DE VIE	d8

Attaque

	Mod.	
CONTACT	10	Niveau + Mod. FOR
DISTANCE	6	Niveau + Mod. DEX
MAGIQUE	8	Niveau + voir profil
INIT Initiative	11	Valeur de DEX

Armes

	DM
Épée batarde	1d12
Arc court 30m	1d6
Dague	1d4

Défense

DÉFENSE 10 + Mod. armure + Mod. DEX	1040	
RD Résistance aux DM		
PC Point de Chance	3	3

Armures

	Mod.
Chemise de maille +4	4
Vêtement en tissu	0

Notes

Aragorn II, fils d'Arathorn et de Gilraen, petit-fils d'Arador, chef des Dûnedain du Nord. Il est le descendant direct de Valandil, le dernier fils d'Isildur, fils d'Elendil. Aragorn est ainsi le dernier héritier encore en vie des anciens rois de Númenor qui fondèrent en Terre du Milieu

Description

Race: Humain

Profil: Chevalier Rôdeur

Sexe: Masculin Âge: 87 ans

Taille: 1,98 m Poids: 88 kg

Capacité 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).

CHRONIQUES OUBLIÉES

Voie de la sucrée

Endurant

pour chaque Rang dans cette Voie, le rôdeur obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de CON destinés à résister à la fatigue, aux intempéries et liés de manière générale à la survie en milieu naturel.

Nature nourricière

si le rôdeur passe 1 heure en forêt, il trouve de quoi nourrir deux personnes (pour une journée) pour chaque rang qu'il possède dans cette voie. En passant 1d6 heure(s) et en réussissant un test de SAG difficulté 10, le rôdeur trouve des plantes médicinales qui lui permettent de soigner 1d6 PV par rang. Ces plantes doivent être utilisées immédiatement. Ces soins peuvent toutefois être répartis sur plusieurs patients : le

Grand pas

le rôdeur augmente tous ses déplacements de 10 m. Il n'est pas gêné par les terrains accidentés et obtient +5 aux tests de natation et d'escalade.

Inrevable (L)

si vous croyez en avoir fini avec lui... Une fois par combat, lorsqu'il tombe à 0 PV, le rôdeur peut récupérer [3d6 + Mod. de CON] PV au tour suivant.

Constitution héroïque

l'arbalétrier 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.

Voie de l'escarmonche

Chasseur émérite

le rôdeur obtient un bonus de +2 en attaque et aux DM lorsqu'il combat des animaux et un bonus de +2 par Rang dans cette Voie pour pister ou retrouver des traces.

Craquenard (L)

le rôdeur gagne un bonus de +2 en attaque et +2d6 aux DM sur sa première attaque contre une créature s'il possède un meilleur score d'initiative.

Attaque éclair (L)

le rôdeur peut effectuer une attaque au contact très percutante. Il ajoute son Mod. de DEX en attaque et aux DM pour cette offensive.

Repli (L)

le rôdeur se déplace de 40 m en forêt en s'éloignant de ses ennemis. Le joueur fait un test de DEX difficulté 10, en cas de succès, il disparaît de la vue de ses poursuivants. Il peut s'éloigner ou rester caché sans risque d'être retrouvé ou rattrapé.

Dexterité héroïque

l'arbalétrier augmente son score de DEX de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de DEX lui est demandé, et conserver le meilleur résultat.

Voie du traqueur

Pas de loup

quand il essaie de passer inaperçu en forêt, le rôdeur bénéficie d'un bonus de +2 par Rang à son test de DEX.

Ennemi juré

après avoir tué une créature, le rôdeur peut décider que tous ceux de sa race sont devenus des ennemis jurés. Contre ces créatures, il bénéficie d'un bonus égal à son Mod. de SAG pour ses attaques et il inflige +1d6 de DM. Le rôdeur peut changer d'ennemi juré une fois au cours de chaque niveau.

Embuscade

en quelques minutes, le rôdeur peut cacher tous ses compagnons dans n'importe quel environnement naturel. Tant qu'ils ne bougent pas, le rôdeur et ses compagnons sont totalement indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ces derniers sont automatiquement Surpris lors du premier tour du combat.

Second ennemi juré

le rôdeur choisit une nouvelle race ennemie. Les règles et avantages de la capacité Ennemi Juré s'appliquent à l'identique.

Perception héroïque

Le psionique augmente sa valeur de SAG de +2 et le joueur peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG est demandé au personnage et conserver le meilleur résultat.

Voie du meneur d'homme

Sans peur

le chevalier est immunisé aux attaques de peur et il offre un bonus de [2 + Mod. de CHA] à tous ses alliés contre ce type d'effet.

Intercepter

une fois par tour, le chevalier peut encaisser un coup à la place d'un allié à ses côtés. Il utilise sa DEF plutôt que celle de la cible initiale et retranche aux DM son rang dans la voie.

Exemplaire

une fois par tour, le chevalier permet à un allié qui combat le même adversaire que lui de relancer le d20 d'un test d'attaque, s'il s'agissait d'un échec.

Ordre de bataille

le chevalier donne des ordres tactiques pertinents au coeur de la bataille. Une fois par tour, il octroie une action supplémentaire gratuite à un allié en vue (une action de mouvement ou une action d'attaque, mais pas une action limitée).

Charge fantastique (L)

une fois par combat, à l'initiative du chevalier, lui-même et tous ses alliés en vue bénéficient immédiatement d'un déplacement d'un maximum de 20 m en ligne droite, suivi d'une action d'attaque avec un bonus de +3 au test de réussite et +1d6 aux dégâts. Résolez d'abord tous les déplacements en commençant par le chevalier, puis par ordre d'initiative. Ensuite effectuez toutes les attaques dans le même ordre.

Voie de la noblesse

Éduqué

le chevalier sait lire et écrire, il gagne +1 par rang dans la voie à tous les tests d'INT et de CHA.

Autorité naturelle

le chevalier obtient un bonus égal à [1 + Mod. de CHA] en Initiative et en DEF. De plus, il bénéficie d'un bonus de +5 aux tests de CHA réalisés pour donner des ordres ou intimider.

Foyer

le chevalier dispose d'un écuier à son service (Initiative 14, Défense 14, PV 13, Att +3, DM 1d8-1). Il est absolument loyal à son maître et lui sert de serviteur, il s'occupe de sa monture et de son équipement, prépare le campement, panses les blessures, etc. Grâce à l'écuier, les armes du chevalier sont parfaitement affûtées et infligent des critiques sur 19 ou 20. De plus, le chevalier, sa monture et jusqu'à [1 + Mod. de CHA] alliés

Massacrer la piétaille

le chevalier ajoute +1d6 aux DM contre la piétaille. S'il y a au moins 4 créatures aux statistiques semblables impliquées dans le combat, elles sont assimilées à de la piétaille (même si leur nombre est par la suite réduit à moins de 4 au cours du combat). Les grandes créatures et les cavaliers ne sont jamais considérés comme de la piétaille.

Formation d'élite

le chevalier possède les moyens et la culture nécessaire pour obtenir une formation dans n'importe quel domaine qui lui sied. Choisissez une capacité de rang 1 à 3 dans n'importe quel profil issu de la famille (voir page 82, Voies de prestige) des combattants ou des voyageurs.

Voie de l'humain

Adaptable

après avoir raté un test de Carac., le personnage obtient un bonus de +5 au test pour recommencer la même action au prochain tour.

Loup parmi les loups

le personnage gagne +1 aux DM lorsqu'il combat un adversaire humanoïde. Ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.

Versatile

le personnage obtient une capacité de rang 1 de n'importe quel profil au choix du joueur ou une capacité de rang 2 d'un profil de la même famille que le sien.

Inrevable

une fois par tour, lorsqu'une attaque fait tomber le personnage à 0 PV, ce dernier peut effectuer un test d'attaque (du même type) opposé à celui de l'adversaire. En cas de réussite, le personnage esquive ou résiste à cette attaque et ne subit aucun DM.

Polyvalence

le personnage augmente de 2 points la valeur de sa caractéristique la plus faible, ainsi que la valeur d'une autre caractéristique au choix.