

CHRONIQUES OUBLIÉES

Nom du personnage

Boromir



Description

Race: Humain

Profil: Guerrier

Sexe: Masculin Âge: 41 ans

Taille: 1,83 m Poids: 82 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).

Nom du joueur

Kad

Carac.	Valeur	Mod.	
FOR Force	16	+3	
DEX Dextérité	12	+1	
CON Constitution	18	+4	
INT Intelligence	11	+0	
SAG Sagesse	9	-1	
CHA Charisme	11	+0	

Vitalité

PV Point de Vie	58	
---------------------------	----	--

Points de vie restants

58

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

deux couvertures, une torche, un briquet en silex, une outre, une gamelle, un cor, une corde de 15m.

Yourse: 0 PP 20 PO 5 PA 0 PC

NIVEAU	6
DÉ DE VIE	d10

Attaque

	Mod.	
CONTACT	9	Niveau + Mod. FOR
DISTANCE	7	Niveau + Mod. DEX
MAGIQUE	6	Niveau + voir profi
INIT Initiative	12	Valeur de DEX

Armes

	DM
Épée longue	1d8
Dague	1d4
Hachette Sm	1d6

Défense

DÉFENSE 10 + Mod. armure + Mod. DEX	18	
RD Résistance aux DM		
PC Point de Chance	3	3

Armures

	Mod.
Grand bouclier +2	2
Cotte de maille +5	5

Notes

Né en l'an 2978 du Troisième âge, Boromir est le fils aîné de Denethor II, l'intendant du Gondor, et de Finduilas de Dol Amroth.

CHRONIQUES OUBLIÉES

	Voie de la résistance	Voie du bouclier	Voie du combat	
1	<input checked="" type="checkbox"/> Robustesse en prenant cette capacité, le guerrier gagne 3 PV supplémentaires au rang 1, puis 3 PV de plus au rang 3 de cette Voie et enfin 3 PV au rang 5.	<input checked="" type="checkbox"/> 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. C'est une action gratuite.	<input checked="" type="checkbox"/> Fivacité le guerrier gagne +3 en Initiative.	1
2	<input type="checkbox"/> Armure naturelle le guerrier a endurci son corps. Il bénéficie d'un bonus de -2 à la DEF. Ce bonus passe à -4 lorsqu'il atteint le rang 4 de la voie.	<input checked="" type="checkbox"/> Absorber un coup (L) à son tour, le guerrier fait seulement une action d'attaque ou de déplacement. Par la suite, à tout moment avant son prochain tour, le guerrier peut effectuer un test d'attaque au contact en opposition à un test réussi d'attaque au contact ou à distance d'un adversaire. En cas de réussite, l'attaque adverse est bloquée par le bouclier.	<input checked="" type="checkbox"/> Désarmer (L) le guerrier réalise une attaque au contact et sa victime doit faire un test d'attaque opposé. Si le guerrier obtient le plus haut score, l'arme de son adversaire tombe au sol (une action de mouvement doit être employée pour la ramasser). S'il le guerrier réussit son test avec au moins 10 points de plus que son adversaire, il empêche celui-ci de récupérer son arme (en posant le pied dessus, en l'envoyant hors de portée, etc.). Cette	2
3	<input type="checkbox"/> Second souffle (L) le guerrier peut décider de ne pas attaquer lors du tour de combat pour reprendre son souffle. Il récupère alors [1d10 + niveau - Mod. de CON] PV. Attention : cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par combat.	<input type="checkbox"/> Absorber un sort (L) à son tour, le guerrier fait seulement une action d'attaque ou de déplacement. Par la suite, à tout moment avant son prochain tour, le guerrier peut effectuer un test d'attaque magique (Mod. de SAG) en opposition à un test d'attaque magique qui le visait. En cas de réussite, le sort est absorbé par le bouclier et n'a aucun effet sur le guerrier.	<input checked="" type="checkbox"/> Double attaque (L) le guerrier peut tenter deux attaques au contact durant ce tour avec un malus de -2.	3
4	<input type="checkbox"/> Dur à cuire le guerrier reçoit un bonus de +5 à tous ses tests de CON. De plus, lorsqu'il tombe à 0 PV, il peut continuer à agir pendant un ultime tour avant de tomber inconscient.	<input type="checkbox"/> Armure lourde le guerrier peut porter une Armure de Plaque complète. Celle-ci lui confère une DEF de +8 et le protège des attaques critiques (vous subissez des DM normaux au lieu des DM doublés).	<input checked="" type="checkbox"/> Attaque circulaire (L) le guerrier peut tenter une attaque au contact contre chaque adversaire engagé au contact avec lui.	4
5	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Renvoi de sort (L) le guerrier peut décider de renvoyer un sort qu'il vient d'absorber grâce à sa capacité Absorber un Sort. Au lieu d'être annulé, le sort absorbé le tour précédent est retourné contre son expéditeur : le lanceur du sort subit alors les effets de sa propre attaque !	<input type="checkbox"/> Attaque puissante le guerrier peut choisir d'utiliser 1d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM. Cette capacité peut être utilisée avec Attaque Double, Attaque Circulaire ou Attaque parfaite par exemple.	5
Voie du maître d'armes				
1	<input checked="" type="checkbox"/> Arme de prédilection l'arbalétrier choisit une arme de prédilection (par exemple arbalète de poing à 1 main, lourde à 2 mains, etc.), et gagne +1 en attaque lorsqu'il l'utilise.	<input checked="" type="checkbox"/> Posture de combat au début de votre tour, choisissez d'appliquer jusqu'à -1 par rang en attaque, en DEF ou aux DM et obtenez l'équivalent en bonus au choix en attaque, en DEF ou aux DM jusqu'à votre prochain tour.	<input type="checkbox"/> 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.	1
2	<input type="checkbox"/> Science du critique l'arbalétrier inflige des critiques sur 19-20 (18-20 lorsqu'il emploie une vive-arbalète).	<input checked="" type="checkbox"/> Combat en phalange Lorsque vous combattez la même créature qu'un allié, vous gagnez +1 en attaque et en DEF par allié au contact avec vous et avec la créature.	<input type="checkbox"/> Toup 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.	2
3	<input type="checkbox"/> Spécialisation lorsque l'arbalétrier emploie son arme de prédilection, il gagne un bonus de +2 aux DM.	<input type="checkbox"/> Prouesse le guerrier réussit souvent des exploits physiques hors-norme. Une fois par tour, vous pouvez sacrifier 1d4 PV pour obtenir +5 sur un test de FOR ou de DEX. Vous pouvez annoncer l'utilisation de cette capacité après avoir pris connaissance du résultat du test de caractéristique.	<input type="checkbox"/> 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.	3
4	<input type="checkbox"/> Attaque parfaite (L) lancez deux d20 en attaque à distance et gardez le meilleur résultat, ajoutez +1d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> Dernier rempart (L) le guerrier effectue uniquement une attaque au contact durant ce tour. En contrepartie, il bénéficie d'une attaque supplémentaire contre tout ennemi qui se déplace à son contact. Un adversaire blessé par cette attaque voit son déplacement stoppé.	<input type="checkbox"/> Inevitable 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.	4
5	<input type="checkbox"/> Riposte en plus de ses actions normales, une fois par tour, lorsqu'un adversaire rate une attaque de contact contre l'arbalétrier, le joueur obtient une attaque supplémentaire contre cet adversaire.	<input type="checkbox"/> Force héroïque le barbare 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.	<input type="checkbox"/> 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.	5
Voie du soldat				
Voie de l'humain				