

CHRONIQUES OUBLIÉES

Nom du personnage

Gimli



THE LORD OF THE RINGS

Gimli

pending approval

www.asmustoys.com

Nom du joueur

Yanou

Carac.	Valeur	Mod.	
FOR Force	16	+3	
DEX Dextérité	10	+0	
CON Constitution	19	+4	
INT Intelligence	12	+1	
SAG Sagesse	10	+0	
CHA Charisme	9	-1	

Vitalité

	PV Point de Vie	79	
--	---------------------------	----	--

Points de vie restants

79

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

Force: 0 PP 10 PO 5 PA 0 PC

	NIVEAU	6
	DÉ DE VIE	d10

Attaque	Mod.	
CONTACT	9	Niveau + Mod. FOR
DISTANCE	6	Niveau + Mod. DEX
MAGIQUE	7	Niveau + voir profil
INIT Initiative	10	Valeur de DEX

Armes	DM
Hache 2 mains	2d6
Hachette Sm	1d6
hache d'armes	1d8

Défense

DÉFENSE	16	10 + Mod. armure + Mod. DEX
RD Résistance aux DM		
PC Point de Chance	2	1 + Mod. CHA

Armures	Mod.
Demi-plaque +6	6

Notes

Gimli naît en l'an 2879 du Troisième âge. Lorsque Gandalf et Thorin l'écudécheine mettent au point l'expédition d'Erebor, en 2941, Gimli est alors jugé trop jeune pour se joindre aux compagnons de Thorin, parmi lesquels se trouve son père, Glóin.

Description

Race: Nain

Profil: Combattant

Sexe: Masculin Age: 139 ans

Taille: 1,29 m Poids: 81 kg

Capacité raciale:

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

CHRONIQUES OUBLIÉES

	Voie de la rage	Voie du pourfendeur	Voie du pagne	
1	<input checked="" type="checkbox"/> Cri de guerre (L) une fois par combat, le barbare pousse un hurlement qui effraie ses adversaires. Tout ennemi dont la FOR et les PV maximum sont inférieurs à ceux du barbare subit un malus de -2 à ses tests d'attaque au contact contre le personnage pour le reste du combat. Cette capacité ne nécessite plus qu'une action de mouvement à partir du rang 4.	<input checked="" 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.).	<input checked="" type="checkbox"/> Agileur 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.	1
2	<input type="checkbox"/> Défier la mort lorsque le barbare subit des DM d'une attaque qui devrait l'amener à 0 PV, il peut réaliser un test de CON difficulté 10. En cas de réussite, il conserve 1 PV. La difficulté augmente de +10 à chaque blessure supplémentaire reçue par la suite. S'il est enragé il obtient un bonus de +10 à ces tests.	<input checked="" 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.	<input type="checkbox"/> Peau de pierre le barbare est particulièrement endurci, il reçoit un bonus de DEF égal à son Mod. de CON.	2
3	<input type="checkbox"/> Rage du berserk (L) le barbare entre dans une rage berserk 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 perd 4 en DEF et ne peut fuir ou attaquer à distance. S'il veut stopper la rage avant d'avoir éliminé tous les ennemis sur le terrain, le barbare doit réussir un test de SAG difficulté 13 (un seul essai par tour).	<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.	<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).	3
4	<input type="checkbox"/> Même pas mal lorsqu'il subit un coup critique, cela a pour effet de décupler 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 les DM supplémentaires de l'attaque critique à part : le barbare ne perdra ces PV qu'à la fin de la rage.	<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.	<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.	4
5	<input type="checkbox"/> Furie du berserk (L) 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"/> Attaque tourbillon (L) 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.	<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.	5

	Voie du maître d'armes	Voie de la résistance	Voie du nain	
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"/> 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"/> Résistance Le familier obtient une réduction des DM (RD) de 1 point par rang atteint dans la Voie face à tous les types de DM.	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 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"/> Solide comme un roc le nain réduit tous les DM subis de 2 points (mais il subit toujours au moins 1 point de DM par attaque reçue). Ce bonus est cumulable avec d'autres sources de réduction des DM comme la Peau d'acier du barbare. Au rang 4, la réduction passe à 3 points.	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"/> 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 checked="" type="checkbox"/> Haches et marteaux le nain gagne un bonus de +1 en attaque et aux DM lorsqu'il utilise une hache ou un marteau de guerre. Il sait utiliser ces armes quel que soit son profil.	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"/> 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"/> Résistance à la magie le barbare devient capable de résister à la magie. Lorsqu'il est la cible d'un sort, une fois par tour, il peut faire un test d'attaque magique (Mod. de SAG) opposé à celui du sort. En cas de réussite, il n'en subit pas les effets.	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"/> 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"/> Ténacité le nain augmente ses valeurs de CON et de SAG de +2.	5