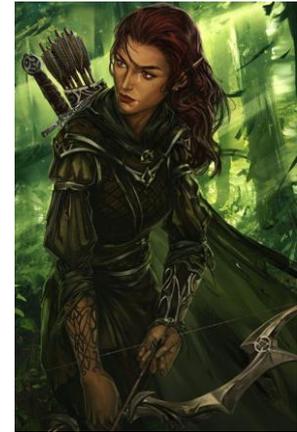


C H R O N I Q U E S O U B L I E E S F A N T A S Y



Nom : Doralion / Dianaë				
Profil : Rôdeur		Race : Elfe sylvain		
Niveau	I	2	3	4
Sexe : Masculin / Féminin		Age : 63 ans		
Taille : 1m69 / 1m61		Poids : 58 kg / 43 kg		
Caractéristique	Valeur	Mod.	Temp.	
Force	12	+1		
Dextérité	17	+3		
Constitution	13	+1		
Intelligence	10	+0		
Sagesse	15	+2		
Charisme	12	+1		



Attaque	Mod. 1	Mod. 2	Mod. 3	Mod. 4	Dés de Vie		D8	Niv. 1	Niv. 2	Niv. 3	Niv. 4
☞ Contact	+2	+3	+4	+5	♥ Points de Vie			9	15	21	27
☞ Distance	+4	+5	+6	+7	Défense	Dextérité	Armure	Bouclier	Capacité	Magie	Total
☞ Magique	+1	+2	+3	+4	10	+3	+3	+	+	+	= 16
Armes	Attaque	Dégâts	Portée	Spécial				Armures		Mod.	
Arc long	☞	1d8	50m					Cuir renforcé		+3	
Épée courte	☞	1d6+FOR	/								

Rang	Voie de l'Archer	Voie du Compagnon Animal	Voie du Traqueur
1	<input type="checkbox"/> Sens affûtés +2/rang perception ; [+ Mod. SAG] en Init et DM des ☞	<input type="checkbox"/> Odorat +5 aux tests de SAG pour suivre des traces	<input type="checkbox"/> Pas de loup +2 par rang aux tests de discrétion en forêt
2	<input type="checkbox"/> Tir aveugle (L) Peut faire des tests de ☞ contre les ennemis invisibles	<input type="checkbox"/> Surveillance 1 test de ☞ avant le 1er tour, +5 aux tests de surprise et Initiative	<input type="checkbox"/> Ennemi juré + [Mod. de SAG] aux tests de ☞ et +1d6 DM contre l'ennemi juré
3	<input type="checkbox"/> Tir rapide (L) Peut faire 2 tests de ☞ ce tour	<input type="checkbox"/> Combat Le loup combat. Init I3, 14, ☞ [niv], DM 1d6+I, ♥ [niv ×4]	<input type="checkbox"/> Embuscade Si le groupe est caché, les adversaires attaqués sont surpris 1 tour
4	<input type="checkbox"/> Flèche de mort (L) Permet de lancer 2d20 sur les tests de ☞, DM *2	<input type="checkbox"/> Empathie animale (L) Communique avec le loup à distance ; guérit 1 ♥ pour I ♥	<input type="checkbox"/> Second ennemi juré Choisit un deuxième ennemi juré

Capacité Historique (Survie) : Vous avez passé de longues années à survivre seul(e) au milieu des étendues sauvages. Vous gagnez un bonus de +5 pour vous orienter, chasser et trouver de quoi boire et manger en pleine nature.

Équipement	Bourse :
-------------------	----------

Sac d'Aventurier : I couverture, I torche, I briquet à silex, I gamelle, I outre d'eau, I ration (1 semaine)

Carquois & flèches, corde (15m) & grappin, trousse de soins (+I ♥)

Historique

La forêt de Valmart est une immense forêt sauvage qui marque la bordure orientale de la province humaine d'Ostacar. Depuis la chute de l'Empire de Kyrdan il y a trois générations, les liens qui unissaient les elfes aux humains se sont distendus. Les routes commerciales qui permettaient de la traverser ont été abandonnées et ont progressivement disparu, recouvertes par la végétation. Je suis originaire de la petite communauté elfique d'Yllathan, dissimulée dans les arbres au plus profond de la forêt. Mes parents étaient des chasseurs qui passaient le plus clair de leur temps au milieu de la forêt. Dès que j'ai été en âge de courir et de tenir un arc, je me suis mis(e) à les suivre dans leurs expéditions. Ils m'ont appris tout ce qu'il y avait à savoir sur la chasse et la survie. Bientôt, j'ai été assez fort(e) pour pouvoir m'aventurer seul(e) dans la forêt. J'ai commencé à voyager de plus en plus loin, prenant de plus en plus de risques. Je commençais bientôt à m'attaquer aux créatures monstrueuses et féroces susceptibles de menacer notre communauté. Ma mère a tenté de me convaincre de faire plus attention et de rentrer plus souvent au village. Mais mon père m'a révélé que j'étais le(a) descendant(e) d'un membre de la IX^e légion qui protégeait la province d'Ostacar au temps de l'Empire de Kyrdan. Il m'a remis le médaillon de bronze avec le nom de ma famille et un aigle, emblème de la IX^e légion. Il m'a expliqué que malgré la dissolution de la légion, plusieurs descendants des anciens légionnaires continuaient à se réunir pour protéger les communautés civilisées de la région. J'ai longtemps hésité à quitter la forêt pour les rejoindre et ainsi honorer la promesse faite par mon ancêtre. Quelques mois plus tard, l'occasion s'est présentée quand je me suis lancé(e) sur les traces d'un ours-hibou qui avait attaqué des elfes en train de cueillir des baies à proximité de son repaire. J'ai pourchassé la bête jusqu'à l'orée de la forêt. Quand elle a quitté la forêt, mes compagnons m'ont dit que ce n'était plus notre problème, que c'était devenu celui des humains maintenant. Ils ont fait demi-tour et sont rentrés à Yllathan. J'ai hésité longuement mais le poids du médaillon en bronze autour de mon cou m'a poussé à avancer. J'ai traqué et tué la créature avant qu'elle ne puisse attaquer un village de fermiers humains. Ces derniers m'ont accueilli comme un sauveur. Quelques jours plus tard, les « légionnaires » m'ont trouvé et m'ont proposé de me joindre à eux. Ils m'ont expliqué qu'ils protégeaient tous les habitants de la province, quelque soit leur race, et qu'ils avaient besoin de personnes avec mes talents.

« Ils sont passés par ici il y a moins de six heures. L'un d'entre eux était blessé et un autre portait une charge lourde. Je connais un raccourci pour les rattraper. »	« Écartez-vous, il est hors de question d'en laisser un s'échapper (bruit d'une corde d'arc qui se détend). En plein dans le mille. Ce fuyard n'ira pas prévenir les autres. »	« Je me moque de votre race, de votre sexe, de votre religion. Les légionnaires ont fait le serment de protéger tous les habitants de la province d'Ostacar et vous en faites partie. »
--	--	---

C H R O N I Q U E S O U B L I E E S F A N T A S Y



Nom : Norok / Norak				
Profil : Prêtre		Race : Demi-orque		
Niveau	I	2	3	4
Sexe : Masculin / Féminin		Age : 17 ans		
Taille : 1m91 / 1m82		Poids : 108 kg / 89 kg		
Caractéristique	Valeur	Mod.	Temp.	
Force	12	+1		
Dextérité	10	+0		
Constitution	13	+1		
Intelligence	10	+0		
Sagesse	17	+3		
Charisme	13	+1		



Attaque	Mod. 1	Mod. 2	Mod. 3	Mod. 4	Dés de Vie		D8	Niv. 1	Niv. 2	Niv. 3	Niv. 4
☞ Contact	+2	+3	+4	+5	♥ Points de Vie			9	15	21	27
☞ Distance	+1	+2	+3	+4	Défense	Dextérité	Armure	Bouclier	Capacité	Magie	Total
☞ Magique	+4	+5	+6	+7	10	+0	+4	+1	+	+	= 15
Armes	Attaque	Dégâts	Portée	Spécial				Armures		Mod.	
Marteau de guerre	☞	1d6+FOR	/					Chemise de maille		+4	
								Petit bouclier		+1	

Rang	Voie de la Guerre Sainte	Voie de la Prière	Voie des Soins
1	<input type="checkbox"/> Arme bénie Relance le dé de dégâts sur un « I », DM magiques	<input type="checkbox"/> Bénédiction (L) +1 att et carac aux alliés pendant [3 + Mod. de SAG] tours	<input type="checkbox"/> Soins légers (L) Cible touchée récupère [1d8 + niv] ♥ (rang/jour) ○ ○ ○ ○
2	<input type="checkbox"/> Bouclier de la foi +1 ♀ ; +2 ♂ au rang 4	<input type="checkbox"/> Destruction de morts-vivants (L) Test SAG diff 13, DM 2d6 ; DM 3d6 au rang 4	<input type="checkbox"/> Soins modérés (L) Cible touchée récupère [2d6 + niv] ♥ (rang/jour) ○ ○ ○ ○
3	<input type="checkbox"/> Marteau spirituel (L) ☞ portée 30 mètres et DM [1d8 + Mod. de SAG]	<input type="checkbox"/> Sanctuaire (L) Pas d'att sauf test SAG diff 15, pendant [5 + Mod. SAG] tours	<input type="checkbox"/> Soins de groupe (L) Prêtre et alliés récupèrent [1d8 + niv] ♥ (I/combat) ○
4	<input type="checkbox"/> Châtiment divin (L) Ajouter Mod. de SAG en ☞ et DM sur une attaque	<input type="checkbox"/> Intervention divine Peut décider qu'un test est réussi ou non (1 fois par combat)	<input type="checkbox"/> Guérison (L) Cible touchée récupère tous ses ♥ + guérison maladies (1/jour) ○

Capacité Historique (Infatigable) : La vie au grand air à la ferme vous a considérablement endurci. Aucune tâche physique ne vous rebute, quelque soit sa difficulté. Vous gagnez un bonus de +5 aux tests liés à l'endurance ou destinés à résister à la fatigue.

Equipement	Bourse :
Sac d'Aventurier : 1 couverture, 1 torche, 1 briquet à silex, 1 gamelle, 1 outre d'eau, 1 ration (1 semaine)	
Trousse de soins (+1 ♥), corde (15m) & grappin, symbole divin	

Historique

Je n'ai jamais connu mes parents, du moins mes vrais parents. Mes parents adoptifs étaient un couple d'humains sans enfant, de simples fermiers d'un petit village isolé du nom d'Adels. Ils m'ont raconté qu'ils m'avaient trouvé dans un de leurs champs au petit matin. J'avais été abandonné(e) là, enroulé(e) dans un linge sale. La seule chose qu'ils ont trouvée était un médaillon en bronze avec un nom de famille et un aigle gravé dessus. J'ai gardé précieusement ce médaillon sans en connaître la signification. Mes parents adoptifs n'ont pas été effrayés par ma frimousse aux crocs proéminents et à la peau verte. Il n'y avait aucun doute possible sur mes origines : l'un de mes deux parents était un orque. Ils m'ont élevé comme leur propre enfant. J'ai eu beaucoup de mal à me faire accepter par les autres habitants d'Adels. Les enfants m'ont mené la vie dure à cause de ma différence. Mais je me suis contenté(e) d'encaisser les coups et les insultes en serrant les dents. J'étais solide et dur(e) à la tâche, abattant deux fois plus le travail que n'importe qui d'autre alors que j'étais encore adolescent(e). Les villageois ont fini me laisser tranquille et oublier que j'étais différent(e). Mes parents adoptifs étaient très croyants. Le village d'Adels abritait un petit temple dédié à Sven et Isgane, les jumeaux fondateurs de la Légion et devenus par la suite des divinités protectrices de l'ancien Empire de Kyrdan. Le temple était le seul endroit où je me sentais en paix avec moi-même. Quand je ne travaillais pas dans les champs, c'est là qu'on pouvait me trouver en train de prier avec ferveur. J'aurais ainsi pu mener une vie simple si un incident n'était pas intervenu. Une bande de bandits a attaqué le village pour piller le peu que possédaient ses habitants. Mon père a tenté de s'interposer et a été tué. La colère s'est alors emparée de moi. J'ai attrapé une fourche et j'ai poursuivi ses assassins pour les tuer les uns après les autres. J'ai acculé les derniers d'entre eux dans le temple où je les ai massacrés. C'est là qu'ils m'ont trouvé en train de prier devant l'autel, le visage ensanglanté. Ils m'ont expliqué qu'ils étaient les descendants des légionnaires de la IX^e légion avant qu'elle soit dissoute et qu'ils avaient fait le serment de continuer à protéger les habitants de la province d'Ostacar. Ils m'ont dit que mon médaillon faisait de moi l'un de ces descendants et qu'ils souhaitaient que je les rejoigne. Je me suis relevé(e), j'ai ramassé(e) toutes mes affaires, dit au revoir à ma mère avant de leur emboîter le pas.

<i>« Ne vous laissez pas abuser par mon apparence. J'ai peut être l'air d'un monstre mais je ne suis pas un(e) idiot(e). Je vous invite à ravalier vos insultes si vous ne voulez pas me voir en colère. »</i>	<i>« Que la bénédiction de Sven et d'Isgane soit sur vous vous, que vos blessures se referment et que vos forces reviennent. Ne vous inquiétez pas, il va se remettre rapidement maintenant. »</i>	<i>« Je suis un légionnaire et la force de mes ancêtres m'accompagne. J'ai juré de protéger ces gens de personnes comme vous. Posez vos armes ou recommandez vos âmes à un dieu. »</i>
--	--	--

C H R O N I Q U E S O U B L I E E S F A N T A S Y



Nom : Eckel / Eglantine				
Profil : Guerrier		Race : Halfelin		
Niveau	I	2	3	4
Sexe : Masculin / Féminin		Age : 23 ans		
Taille : 0m98 / 0m87		Poids : 29 kg / 21 kg		
Caractéristique	Valeur	Mod.	Temp.	
Force	15	+2		
Dextérité	15	+2		
Constitution	14	+2		
Intelligence	10	+0		
Sagesse	13	+1		
Charisme	10	+0		



Attaque	Mod. 1	Mod. 2	Mod. 3	Mod. 4	Dés de Vie		D10	Niv. 1	Niv. 2	Niv. 3	Niv. 4
☞ Contact	+3	+4	+5	+6	♥ Points de Vie			12	20	28	36
☒ Distance	+3	+4	+5	+6	Défense	Dextérité	Armure	Bouclier	Capacité	Magie	Total
☞ Magique	+1	+2	+3	+4	10	+2	+4	+1	+	+	= 17
Armes	Attaque	Dégâts	Portée	Spécial				Armures		Mod.	
Epée courte	☞	1d6+FOR	/					Chemise de mailles		+4	
Epée longue	☞	1d8+FOR	/	Deux mains				Petit bouclier		+1	
Arc court	☒	1d6	30m	Rechargement : 1 action							

Rang	Voie du Bouclier		Voie du Combat		Voie de la Résistance	
1	<input type="checkbox"/> Protéger un allié Permet d'ajouter le Mod. de ☑ du bouclier à un compagnon		<input type="checkbox"/> Vivacité +3 en Initiative		<input type="checkbox"/> Robustesse +3 ♥ au rang 1 ; +3 ♥ au rang 3	
2	<input type="checkbox"/> Absorber un coup (L) Annule un coup par tour grâce à un test de ☞		<input type="checkbox"/> Désarmer Peut désarmer son adversaire grâce à un test opposé de ☞		<input type="checkbox"/> Armure naturelle +2 à la ☑; +4 ☑ au rang 4	
3	<input type="checkbox"/> Absorber un sort (L) Annule le sort grâce à un test de ☞		<input type="checkbox"/> Double attaque (L) Peut faire 2 tests de ☞ par tour avec un malus de -2		<input type="checkbox"/> Second souffle (L) Récupère [1d10 + niveau + Mod. de CON] ♥, 1 fois/combat ○	
4	<input type="checkbox"/> Armure lourde L'armure offre +8 en ☑ et protège des coups critiques		<input type="checkbox"/> Attaque circulaire (L) Peut attaquer chaque adversaire situé au contact		<input type="checkbox"/> Dur à cuire À zéro ♥, peut encore agir un tour, +5 aux tests de CON	

Capacité Historique (Inaperçu) : Votre petite taille vous joue régulièrement des tours et la majorité des « grandes gens » ne vous prennent pas au sérieux. Mais il y a quand même un avantage : vous gagnez un bonus de +5 aux tests destinés à passer inaperçu et à échapper à l'attention des « grandes gens ».

Equipement	Bourse :
Sac d'Aventurier : 1 couverture, 1 torche, 1 briquet à silex, 1 gamelle, 1 outre d'eau, 1 ration (1 semaine)	
Carquois & flèches, lanterne à huile	

Historique

J'ai grandi dans une communauté agricole au milieu des collines dans le nord de la province d'Ostacar. Quand je suis né(e), cela faisait trois générations que l'Empire de Kyrdan avait disparu et qu'il n'y avait plus de légion pour nous protéger contre les créatures monstrueuses, les animaux sauvages et les pillards. Les halfelins ont toujours été plus petits et plus faibles que les autres races. Notre meilleure protection contre les dangers de ce monde est notre discrétion et notre capacité à nous faire oublier. Les habitants de notre village se concentraient sur leurs plantations plutôt que sur leurs capacités martiales. Je n'ai jamais eu aucune inclination particulière pour les travaux de la ferme et j'ai toujours eu horreur de me cacher. Régulièrement, notre communauté était menacée mais mes concitoyens préféraient se terrer dans leurs maisons plutôt que de prendre les armes. En fouillant dans le grenier de mes parents, j'ai découvert un étrange médaillon de bronze avec le nom de ma famille et un aigle gravés dessus. J'ai tout de suite reconnu l'emblème de la IX^e légion qui était en charge de défendre la province d'Ostacar avant sa dissolution. J'ai confronté mes parents concernant l'existence de ce médaillon. Après avoir longuement insisté, ils ont fini par reconnaître que nos ancêtres étaient des membres de la IX^e légion, des légionnaires formés au métier des armes. Ils avaient caché le médaillon car ils avaient peur que je souhaite marcher dans les pas de mes ancêtres. Leur peur était pleinement justifiée : à partir de ce moment là, j'ai commencé à m'entraîner au maniement des armes. Je n'avais pas de professeur mais j'ai appris les bases seul(e) en me servant d'un mannequin en bois. Quand une meute de loups sauvages poussés par la faim a attaqué le village en pleine hiver, j'étais prêt(e). Alors que tout le monde se cachait, je suis sorti(e) pour me battre. Je me souviens avoir tué plusieurs de ces bêtes avant de perdre connaissance, mon sang s'écoulant d'une demi-douzaine de blessures. Quand je me suis réveillé(e), j'ai découvert que j'avais été sauvé(e) par des descendants des légionnaires de la IX^e légion. Une poignée d'entre eux continuent d'honorer le serment qu'ont prêté leurs ancêtres lorsque la légion a été dissoute : protéger les habitants de la province d'Ostacar. Ils m'ont proposé de les rejoindre et de me former pour devenir un véritable légionnaire. Dès que j'ai été remis(e) de mes blessures, j'ai accepté de les accompagner.

<p>« Vous m'avez jugé par ma taille ? Vous vous êtes dit que je serai un adversaire facile ? Qu'est-ce que vous en pensez maintenant que vous avez mon épée en travers du ventre ? C'est bien ce que je pensais ... »</p>	<p>« Préparez-vous ! Ils arrivent et ils ne feront aucun prisonnier. Restez près de moi et serrez les rangs si vous voulez vivre. Quant à leur chef, il est à moi ! »</p>	<p>« Je suis un légionnaire comme l'était mon ancêtre. J'ai prêté un serment et j'entends le respecter. Maintenant, vous avez le choix entre partir et vivre ou restez et mourir. Faites votre choix. »</p>
---	---	---

C H R O N I Q U E S O U B L I E E S F A N T A S Y



Nom : Aldarik / Annia				
Profil : Voleur		Race : Humain		
Niveau	1	2	3	4
Sexe : Masculin / Féminin		Age : 19 ans		
Taille : 1m74 / 1m62		Poids : 65 kg / 49 kg		
Caractéristique	Valeur	Mod.	Temp.	
Force	12	+1		
Dextérité	17	+3		
Constitution	10	+0		
Intelligence	13	+1		
Sagesse	12	+1		
Charisme	13	+1		



Attaque	Mod. 1	Mod. 2	Mod. 3	Mod. 4	Dés de Vie		D6	Niv. 1	Niv. 2	Niv. 3	Niv. 4
☞ Contact	+2	+3	+4	+5	♥ Points de Vie			6	10	14	18
☞ Distance	+4	+5	+6	+7	Défense	Dextérité	Armure	Bouclier	Capacité	Magie	Total
☞ Magique	+2	+3	+4	+5	10	+3	+2	+	+	+	= 15
Armes	Attaque	Dégâts	Portée	Spécial				Armures		Mod.	
Rapier	☞	1d6+FOR	/	Critique sur 19-20				Cuir		+2	
Dague	☞	1d4+FOR	/								
Dague	☞	1d4	5m								

Rang	Voie de l'Assassin		Voie du Déplacement		Voie du Roublard	
1	<input type="checkbox"/> Discrétion +2 en DEX par rang pour passer inaperçu		<input type="checkbox"/> Esquive +1 par rang à la ⚡ (et aux tests de DEX pour esquiver)		<input type="checkbox"/> Doigts agiles (L) +2 par rang aux tests de DEX pour crocheter, pickpocket...	
2	<input type="checkbox"/> Attaque sournoise (L) DM +1d6 par rang des att dans le dos ou par surprise		<input type="checkbox"/> Chute Pas de DM lors d'une chute de 3 m par rang		<input type="checkbox"/> Détecter les pièges Test de INT diff 10 (ou 15) pour détecter les pièges	
3	<input type="checkbox"/> Ombre mouvante (L) Test de DEX diff 10 pour disparaître pendant 1 tour		<input type="checkbox"/> Acrobaties Test de DEX diff 15, acrobatie ou att dans le dos		<input type="checkbox"/> Croc-en-jambe 17 à 20 sur le dé du test de ☞ pour faire tomber au sol	
4	<input type="checkbox"/> Surprise N'est jamais surpris ; att sournoise non Limitée		<input type="checkbox"/> Esquive de la magie Test DEX contre ☞, annule ou 1/2 les effets d'un sort		<input type="checkbox"/> Attaque paralysante (L) ☞ pour paralyser un adversaire pendant 1d4 tours (1/combat) ○	

Capacité Historique (Monte en l'air) : Vous avez grandi en escaladant les façades des immeubles et en sautant de toit en toit. Vous gagnez un bonus de +5 à tous les tests liés à l'escalade, l'équilibre et à l'acrobatie.

Equipement	Bourse :
-------------------	----------

Sac d'Aventurier : 1 couverture, 1 torche, 1 briquet à silex, 1 gamelle, 1 outre d'eau, 1 ration (1 semaine)

Outils de voleur, lanterne à huile, corde (15m) & grappin

Historique

Je n'ai aucun souvenir de mes parents. Ils m'ont déposé chez mon oncle alors que je savais à peine marcher. Ils ne sont jamais revenus et je n'ai jamais su ce qui leur était arrivé. C'est donc mon oncle qui m'a élevé comme il a pu. Il n'a jamais eu d'enfant et n'a jamais vraiment su comment s'y prendre avec moi. Il n'a jamais pris le temps non plus. Il a travaillé toute sa vie comme artisan verrier et il lui arrivait fréquemment de ne pas rentrer à la maison le soir. Je passais donc des journées entières livré(e) à moi-même. Quand j'ai été en âge de l'accompagner, il m'a emmené avec lui à son atelier. Mais je m'y ennuyais ferme. Je ne rêvais que d'aventures et de dangers. Dès que je le pouvais, je me glissais dehors pour aller errer dans les rues de Grand-Bourg. En grandissant, je suis devenu(e) de plus en plus audacieux(se). Je me suis mis(e) à grimper sur les toits et à me faufiler dans des endroits interdits. Mon oncle a fini par jeter l'éponge et à renoncer à tente de faire de moi son successeur. A force de traîner dehors, j'ai fini par avoir de mauvaises fréquentations. J'ai commencé à me livrer à de menus larcins quand mon oncle m'a coupé les vivres à cause de mon comportement. Je suis rapidement devenu(e) un(e) spécialiste du vol à la tire et du cambriolage. Même si j'étais rapide, j'ai fini par me faire attraper par la milice de la ville. Après que mon oncle se soit porté garant pour moi, les miliciens m'ont fait comprendre que la prochaine fois qu'ils m'attraperaient, on retrouverait mon corps sans vie flottant dans l'Argenge. Il était temps que je change d'air et quitte la ville pour me faire oublier. J'ai décidé que mon oncle devait participer financièrement à mon déménagement. J'ai donc attendu qu'il soit parti au travail pour forcer son coffre en espérant y trouver l'argent dont j'avais besoin. Mais j'y ai trouvé quelque chose auquel je ne m'attendais pas : un message de mes parents avec un médaillon de bronze. Ils m'expliquaient que nous étions les descendants des membres de la IX^e légion et que certains d'entre eux continuaient à protéger la province d'Ostacar malgré la chute de l'Empire de Kyrdan et la dissolution de la légion. Mes parents avaient prêté le serment de servir comme « légionnaires », c'est pour cela qu'ils avaient du me laisser derrière eux car leur vie était trop dangereuse pour un enfant. Ils m'avaient laissé le médaillon de bronze gravé avec le nom de ma famille et un aigle, l'emblème de la défunte IX^e légion. J'ai laissé l'argent de mon oncle dans le coffre et je n'ai pris que le médaillon. J'ai quitte la ville pour mettre à la recherche des derniers légionnaires afin de rejoindre leurs rangs.

« Les gardes sont déjà à moitié assoupis. Les serrures des portes ont l'air en piteux état et je ne vois aucun piège. Je serai rentré(e) et ressorti(e) en moins de cinq minutes. »	« Je ne suis ni un guerrier, ni un magicien comme l'étaient les fondateurs de la légion. Mais vous allez pouvoir constater que mes talents sont tout aussi utiles ... »	« Je vais me faufiler discrètement jusque dans leur dos pour les prendre par surprise. Quand vous entendrez crier, vous saurez que c'est le signal pour passer à l'attaque. »
---	---	---

C H R O N I Q U E S O U B L I E E S F A N T A S Y



Nom : Thalmir / Tylnura				
Profil : Magicien		Race : Nain		
Niveau	I	2	3	4
Sexe : Masculin / Féminin		Age : 46 ans		
Taille : 1m24 / 1m16		Poids : 59 kg / 47 kg		
Caractéristique	Valeur	Mod.	Temp.	
Force	10	+0		
Dextérité	12	+1		
Constitution	13	+1		
Intelligence	17	+3		
Sagesse	13	+1		
Charisme	12	+1		



Attaque	Mod. 1	Mod. 2	Mod. 3	Mod. 4	Dés de Vie			D4	Niv. 1	Niv. 2	Niv. 3	Niv. 4
☞ Contact	+1	+2	+3	+4	♥ Points de Vie				5	9	13	17
☞ Distance	+2	+3	+4	+5	Défense	Dextérité	Armure	Bouclier	Capacité	Magie	Total	
☞ Magique	+4	+5	+6	+7	10	+1	+1	+	+	+	= 12	
Armes	Attaque	Dégâts	Portée	Spécial				Armures		Mod.		
Bâton	☞	1d6+FOR	/					Tissu matelassé		+1		

Rang	Voie de la Magie destructrice	Voie de la Magie protectrice	Voie de la Magie universelle
1	☐ Projectile magique (L) DM automatique 1d4 ; 1d6 au rang 4	☐ Armure du mage (L) +4 à la 🌀 jusqu'à la fin du combat	☐ Lumière (L) Lumière magique rayon de 20 m pendant 10 minutes
2	☐ Rayon affaiblissant (L) ☞ -2 en FOR, ☞ et DM pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours	☐ Chute ralentie (L) Chute réduite de 6 m par rang dans cette voie	☐ Détection de la magie (L) Détection des objets magiques rayon de 15 m
3	☐ Flèche enflammée (L) ☞ DM [1d6 + Mod. d'INT] +1d6 par tour (1 ou 2 fin du sort)	☐ Flou (L) 1/2 DM ☞ ☞ pendant [1d4 + Mod. d'INT] tours	☐ Invisibilité (L) Pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes sauf att ou capacité (L)
4	☐ Boule de feu (L) ☞ DM [4d6 + Mod. d'INT] rayon de 6 m, test de DEX 1/2 DM	☐ Cercle de protection (L) ☞ annule l'effet d'un sort (cercle de 3 personnes ; 1/tour)	☐ Vol (L) Peut voler pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes

Capacité Historique (Mineur) : Vous avez passé des années à travailler dans une mine et vous êtes parfaitement à l'aise dans un environnement souterrain. Vous gagnez un bonus de +5 pour vous orienter en sous-sol et pour identifier différents types de pierres et de minerais.

Equipement	Bourse :
Sac d'Aventurier : 1 couverture, 1 torche, 1 briquet à silex, 1 gamelle, 1 outre d'eau, 1 ration (1 semaine)	
Potion de soins (+1d8 🌀), matériel d'écriture, grimoire, pioche de mineur	

Historique

Je suis né(e) et j'ai grandi dans la ville souterraine de Begdarom sous les Pitons de Colris au nord de la province d'Ostacar. Begdarom est une petite communauté isolée qui vit en exploitant une mine de fer. Mes parents étaient des mineurs et comme le reste des habitants de la ville, ils ne sortaient presque jamais à l'extérieur. J'ai donc suivi naturellement les traces de mes parents en devenant mineur à mon tour. Quand j'étais enfant, j'ai découvert par hasard un médaillon de bronze dans les affaires de mes parents. Ce médaillon portait le nom de ma famille et un aigle, l'emblème de la IX^e légion. Mes parents m'ont expliqué que nos ancêtres étaient des légionnaires avant la chute de l'Empire de Kyrdan et la dissolution de la IX^e légion. J'avais entendu parler de descendants de la IX^e légion qui parcouraient la province pour apporter leur protection aux habitants. Je me suis mis(e) à rêver que j'étais l'un d'entre eux, parcourant les routes à la main pour chasser les créatures monstrueuses menaçant la veuve et l'orphelin. J'ai cru que la chance était en train de me sourire quand un de ces « légionnaires » se présenta à Begdarom pour chercher de nouvelles recrues. Mais le visage déconfit du légionnaire devant mon absence totale de compétences martiales me fit comprendre qu'il allait falloir que je retourne travailler à la mine. J'avais presque renoncé jusqu'à cet incident dans la mine. Une partie du plafond s'est écroulé et m'a piégé avec un groupe de camarades. Nous allions mourir à cause du manque d'air quand j'ai levé les bras et que les rochers se sont écartés pour nous laisser sortir. Je venais d'utiliser la magie pour la première fois. Des phénomènes magiques se produisirent de plus en plus fréquemment autour de moi dans les mois qui suivirent. Les anciens de la ville décidèrent que j'étais trop dangereux(se) et que je devais être formé(e) par un vrai magicien. On m'envoya à Grand-Bourg, la capitale de la province, chez un maître magicien. Au début, ce dernier refusa de me former en prétextant que j'étais trop vieux(vieille) et que les nains étaient trop obtus. J'étais sur le point de partir quand j'ai eu l'idée de lui mettre sous le nez le médaillon de la légion que j'avais pris à mes parents avant de partir de chez moi. A sa vue, il accepta finalement de me former. Après avoir fini ma formation, la maîtrise de la magie m'a finalement permis de rejoindre les « légionnaires ».

<i>« Il faut prendre le tunnel de droite si on veut sortir de ces grottes. Comment je le sais ? On en reparlera quand tu auras passé autant de temps que moi sous terre, »</i>	<i>« Je ne sais pas manier une épée et je me perds dès que je m'éloigne de la route de plus de dix pas. Par contre, je peux vous faire exploser d'un simple geste de la main. »</i>	<i>« Ce médaillon appartient à mes ancêtres. Mais si je le porte, c'est parce que j'ai travaillé dur pour le mériter et être digne de ceux qui l'ont porté avant moi. »</i>
--	---	---