

# CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

## Maëla Elethian



**Race :** haute-elfe **Taille :** 1,88 m  
**Profil :** magicienne **Poids :** 60 kg  
**Sexe :** féminin **Cheveux :** violets  
**Âge :** 128 ans **Yeux :** blancs  
**Niveau :** 1 (2) 3 4 5

### Description

Devant vous se tient une magnifique elfe, grande, fine et gracile. Sa peau de nacre, son visage aux contours parfaits et symétriques dégagent une beauté froide mais étrange. De sa chevelure flottante surgissent deux longues oreilles pointues. Elle est vêtue d'une somptueuse robe elfique bleue et or, et elle tient en main un grand bâton de bois sculpté au bout duquel luit une gemme rose. Elle ne se déplace jamais sans son animal de compagnie, un petit dragon rouge, ni sans ses étuis à parchemin.

### CARAC. Valeur Mod.

<b>FOR</b> FORCE	8	-1
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	14	+2
<b>CON</b> CONSTITUTION	10	+0
<b>INT</b> INTELLIGENCE	16	+3
<b>SAG</b> SAGESSE	10	+0
<b>CHA</b> CHARISME	15	+2

+2  
en armure

### INITIATIVE

14

Valeur DEX + Bonus

### DEFENSE

17

10 + DEX + Armure + Bouclier

### VITALITE

#### DV

d4

#### PV

POINTS DE VIE

7

POINTS DE VIE RESTANTS

### RECUPERATION

1d4+2

### COMBAT

		Test	Dommages
<b>ATAQUES AU CONTACT</b> Test d'attaque = FOR + NIV	Bâton	+1	(1d4-1)
	Dague	+1	1d4-1
<b>ATAQUES A DISTANCE</b> Test d'attaque = DEX + NIV			
<b>ATAQUES MAGIQUES</b> Test d'attaque = INT + NIV	Projectile magique (portée : 20 m) (L)	auto	1d4

### CAPACITES

**Capacité** **Lumière des étoiles :** Pour une haute elfe, l'obscurité de la nuit sous la lumière des raciales : étoiles n'est que de la pénombre, où seuls les petits détails lui échappent.

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
<b>R</b>	<b>Magie destructrice</b>	<b>Magie protectrice</b>	<b>Magie universelle</b>
<b>1</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Projectile magique (L)* :</b> 1d4 DM (1d6 au rang 4) sur une cible visible située à moins de 50 mètres (pas de test d'attaque). <input type="checkbox"/> <b>Rayon affaiblissant (L)* :</b> Attaque magique réussie (10 m) : -2 aux tests de FOR, d'attaque au contact et de dégâts pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Armure de mage (L)* :</b> +4 à la DEF pour le reste du combat. Cumulé à une armure physique, le bonus est divisé par 2 (+2 DEF). <input type="checkbox"/> <b>Chute ralentie (L)* :</b> Une cible à moins de 10 mètres peut chuter de 6 mètres par rang sans subir de blessure.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Lumière (L)* :</b> Rayon de 20 mètres pendant 10 minutes. +4 aux tests d'INT basés sur la connaissance et l'érudition. <input type="checkbox"/> <b>Détection de la magie (L)* :</b> détecte la présence de toute inscription et objet magique dans les 15 mètres. Analyse les objets magiques.
<b>2</b>	<input type="checkbox"/> <b>Flèche enflammée (L)* :</b> Attaque magique réussie (30 m) : [1d6 + Mod. d'INT] DM. Chaque tour, 1d6 DM (s'arrête sur un résultat de 1 à 3). <input type="checkbox"/> <b>Boule de feu (L)* :</b> [4d6 + Mod. d'INT] DM (réduits de moitié si attaque ratée ou test DEX diff. 10 + Mod. d'INT réussi). (30 m, rayon 6 m)	<input type="checkbox"/> <b>Flou (L)* :</b> Pendant [1d4 + Mod. d'INT] tours, tous les DM des attaques de contact ou à distance qu'il encaisse sont divisés par 2. <input type="checkbox"/> <b>Cercle de protection (L)* :</b> Pour 3 personnes. Une fois par tour, un test d'attaque magique en opposition réussi annule une attaque magique.	<input type="checkbox"/> <b>Invisibilité (L)* :</b> Se rendre invisible pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Attaquer ou utiliser une capacité limitée arrête l'invisibilité. <input type="checkbox"/> <b>Vol (L)* :</b> Permet de voler pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Sa vitesse de déplacement est la même qu'au sol.
<b>3</b>	<input type="checkbox"/> <b>Rituel de puissance (L)* :</b> utiliser un d12 en attaque au lieu du d20 : ajoute 2d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> <b>Arrêt du temps (L)* :</b> Pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours, seul le magicien peut agir tant qu'il ne touche pas un être vivant ou n'interagit pas avec lui.	<input type="checkbox"/> <b>Intelligence héroïque :</b> INT augmentée de +2. Lance deux d20 et conserve le meilleur résultat pour les tests d'INT.

### EQUIPEMENT

Bâton (DM 1d4)	Sac d'aventurier : couverture, torche,
Dague (DM 1d4)	briquet en silex, outre et gamelle
Robe elfique (DEF +1)	Potion de soin (1d8+Niv) <input type="checkbox"/>
Bijoux divers (pour 10 po)	Potion de détection de l'invisible <input type="checkbox"/>
	Parchemin de pattes d'araignées <input type="checkbox"/>
	Matériel d'écriture
Bourse :	pp 3 po 10 pa 10 pc

# CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

## Félintra Lupus



**Race :** demi-elfe    **Taille :** 1,68 m  
**Profil :** rôdeuse    **Poids :** 60 kg  
**Sexe :** féminin    **Cheveux :** bruns  
**Âge :** 24 ans    **Yeux :** marrons  
**Niveau :** 1    2    3    4    5

### Description

Félintra est une jeune femme sauvage. Elle dissimule sous une cape de voyage fatiguée une étonnante chevelure pourpre et un visage dur. Une armure en cuir renforcée protège son corps jusqu'aux genoux. Suivant chacun de ses pas comme une ombre, un loup noir aux yeux jaunes veille sur sa maîtresse. Une longue épée pend à sa ceinture mais en général, la dernière chose qu'entendent les ennemis de Félintra avant de mourir est le son produit par la corde de son grand arc en bois.

#### CENDRE (LOUP) :

Init 13 (n'attaque pas)  
 DEF 14    PV 8  
 Griffes et crocs +2 DM 1d6+3  
 FOR +1    DEX +1    CON +1\*  
 INT -3    SAG +2\*    CHA -2

#### CARAC. Valeur Mod.

<b>FOR</b> FORCE	12	+1
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	16	+3
<b>CON</b> CONSTITUTION	12	+1
<b>INT</b> INTELLIGENCE	10	+0
<b>SAG</b> SAGESSE	14	+2
<b>CHA</b> CHARISME	8	-1

+0  
en armure

#### INITIATIVE

16

Valeur DEX + Bonus

#### DEFENSE

16

10 + DEX + Armure + Bouclier

#### VITALITE

##### DV

DÉS DE VIE

d8

##### PV

POINTS DE VIE

15

POINTS DE VIE RESTANTS

#### RECUPERATION

1d8+3

### COMBAT

		Test	Dommages
<b>ATTAQUES AU CONTACT</b> Test d'attaque = FOR + NIV	Épée longue	+3	1d8+1
	Dague	+3	1d4+1
<b>ATTAQUES A DISTANCE</b> Test d'attaque = DEX + NIV	Arc long de qualité (portée : 50 m)	+6	1d8+2
<b>ATTAQUES MAGIQUES</b> Test d'attaque = INT + NIV			

### CAPACITES

**Capacité Instinct de survie :** Lorsqu'une attaque devrait amener le personnage à 0 PV, les DM raciale : qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1).

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
<b>R</b>	ARCHER	Compagnon animal	TRAQUEUR
<b>1</b>	■ <b>Sens affûtés :</b> +4 à tous ses tests de SAG (perception). + 2 aux dégâts infligés à l'arc.	■ <b>Odorat :</b> Le loup donne un bonus de +5 aux tests de SAG pour pister et suivre des traces.	■ <b>Pas de loup :</b> Quand il essaie de passer inaperçu en forêt, le rôdeur bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX.
<b>2</b>	■ <b>Tir aveugle (L) :</b> permet d'attaquer à distance un ennemi qu'il ne voit pas comme s'il le voyait et donc sans malus.	□ <b>Surveillance :</b> Si attaqué par surprise, +5 initiative et SAG (surprise). Si surpris, peut faire une attaque à distance au début du combat.	□ <b>Ennemi juré :</b> + Mod. de SAG en attaque et +1d6 DM contre un type de créatures. On peut changer d'ennemi juré une fois par niveau.
<b>3</b>	□ <b>Tir rapide (L) :</b> Le rôdeur peut faire 2 attaques à distance pendant ce tour.	□ <b>Combat :</b> Init 13 (attaque avec rôdeur), DEF 14, PV [niveau x 4], Att. = [niveau], DM 1d6+1, FOR +1, DEX +1, CON +1*, INT -3, SAG +2*, CHA -2	□ <b>Embuscade :</b> Dans la nature, cache tous ses compagnons. Les adversaires ne peuvent pas agir lors du premier tour de combat.
<b>4</b>	□ <b>Flèche de mort (L) :</b> Le rôdeur lance deux d20 pour son attaque et conserve le meilleur résultat. Les dégâts des flèches sont doublés.	□ <b>Empathie animale :</b> parle aux animaux. Télépathie avec le loup. Soin du loup à distance (1 PV du rôdeur pour 1 PV octroyé au loup).	□ <b>Ennemi juré :</b> Le rôdeur choisit une nouvelle race ennemie. Les règles et avantages de la capacité Ennemi Juré s'appliquent à l'identique.
<b>5</b>	□ <b>Dans le mille :</b> Pour une attaque à distance, peut choisir d'utiliser un d12 en attaque. Si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM.	□ <b>Animal fabuleux :</b> Init 13, DEF 16, PV [niveau x 4], Att. = [niveau +2], DM 1d6+3, FOR +3, DEX +1, CON +3*, INT -3, SAG +2*, CHA -2	□ <b>Sagesse héroïque :</b> SAG augmentée de +2. Lance deux d20 et conserve le meilleur résultat pour les tests de SAG.

### EQUIPEMENT

Arc long de qualité attaque +1; DM 1d8; portée : 50 m	Sac d'aventurier : couverture, torche,
Épée longue (DM 1d8)	briquet en silex, outre et gamelle
Dague (DM 1d4)	Potion de soin (1d8+Niv) □
Armure de cuir renforcé (DEF +3)	Corde (10 m)
Bourse :	pp                      3 po                      10 pa                      10 pc





# CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

## Krush



**Race :** demi-orque **Taille :** 1,98 m  
**Profil :** guerrier **Poids :** 110 kg  
**Sexe :** masculin **Cheveux :** noirs  
**Âge :** 21 ans **Yeux :** rouges  
**Niveau :** 1 (2) 3 4 5

## Description

Même comparé à d'autres demi-orques, Krush est une véritable montagne de muscles. Deux mètres de haut, une charpente épaisse et lourde, des bras gros comme des chênes ! Ses yeux rouges et sa grande crête noire lui donnent un air menaçant. Pour ne rien arranger, deux crocs protubérants déforment sa mâchoire inférieure. Sa peau verte est couverte d'une terrifiante armure de plaques forgée dans un acier sombre comme la nuit. Au combat, il manie un grand bouclier et une grande épée orque qui semble avoir beaucoup servi.

### CARAC. Valeur Mod.

<b>FOR</b> FORCE	16	+3
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	11	+0
<b>CON</b> CONSTITUTION	16	+3
<b>INT</b> INTELLIGENCE	8	-1
<b>SAG</b> SAGESSE	12	+1
<b>CHA</b> CHARISME	8	-1

-5  
en armure

**INITIATIVE** 11

Valeur DEX + Bonus

**DEFENSE** 18

10 + DEX + Armure + Bouclier

### VITALITE

**DV**

DÉS DE VIE

d10

**PV**

POINTS DE VIE

25

POINTS DE VIE RESTANTS

**RECUPERATION**

1d10+5

### COMBAT

		Test	Dommages
<b>ATTAQUES AU CONTACT</b> Test d'attaque = FOR + NIV	Épée longue de qualité	+7	1d8+3
	Dague	+5	1d4+3
<b>ATTAQUES A DISTANCE</b> Test d'attaque = DEX + NIV			
<b>ATTAQUES MAGIQUES</b> Test d'attaque = INT + NIV			

### CAPACITES

**Capacité Vision de l'obscur :** dans le noir total, le demi-orque voit comme dans la pénombre raciale : jusqu'à 20 m et perçoit les formes chaudes jusqu'à 30 m.

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
<b>R</b>	<b>Maître d'arme</b>	<b>Combat</b>	<b>Résistance</b>
<b>1</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Arme de prédilection :</b> +1 en attaque lorsqu'une épée longue est utilisée.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Vivacité :</b> Le guerrier gagne +3 en initiative.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Robustesse :</b> 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.
<b>2</b>	<input type="checkbox"/> <b>Science du critique :</b> Critiques sur 19-20 (18-20 avec une rapière ou une Vivelame).	<input type="checkbox"/> <b>Désarmer (L) :</b> Attaque au contact opposée, l'arme de son adversaire tombe au sol (au loin avec une réussite de 10 points ou plus).	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Armure naturelle :</b> Le guerrier a endurci son corps. Il bénéficie d'un bonus de +2 à la DEF.
<b>3</b>	<input type="checkbox"/> <b>Spécialisation :</b> Lorsque le guerrier emploie son arme de prédilection, il gagne un bonus de +2 aux DM.	<input type="checkbox"/> <b>Double attaque (L) :</b> Le guerrier peut tenter deux attaques au contact durant ce tour avec un malus de -2.	<input type="checkbox"/> <b>Second souffle (L) :</b> Une fois par combat, ne pas attaquer pour gagner [1d10 + niveau + Mod. de CON] PV.
<b>4</b>	<input type="checkbox"/> <b>Attaque parfaite (L) :</b> Lancez deux d20 en attaque au contact et gardez le meilleur résultat, faites de même pour les dégâts que vous lancez 2 fois.	<input type="checkbox"/> <b>Attaque circulaire (L) :</b> Le guerrier peut tenter une attaque au contact contre chaque adversaire engagé au contact avec lui.	<input type="checkbox"/> <b>Dur à cuire :</b> +5 aux tests de CON. A 0 PV, peut continuer à agir pendant un ultime tour avant de tomber inconscient.
<b>5</b>	<input type="checkbox"/> <b>Riposte :</b> En plus de son action normale, une fois par tour, si un adversaire rate une attaque de contact contre lui : attaque gratuite.	<input type="checkbox"/> <b>Attaque puissante :</b> utiliser 1d12 en attaque au contact au lieu du d20 pour ajouter 2d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> <b>Constitution héroïque :</b> CON augmentée de +2. Lance deux d20 et conserve le meilleur résultat pour les tests de CON.

### EQUIPEMENT

Épée longue de qualité attaque +1 ; DM 1d8	Sac d'aventurier : couverture, torche,
Cotte de maille (DEF +5)	briquet en silex, outre et gamelle
Bouclier (DEF +2)	Potion de soin (1d8+Niv) <input type="checkbox"/>
Bijoux divers (pour 10 pa)	
Bourse :	pp 3 po 10 pa 10 pc

# CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

## Ninuette



**Race :** humaine    **Taille :** 1,68 m  
**Profil :** barde    **Poids :** 55 kg  
**Sexe :** féminin    **Cheveux :** gris  
**Âge :** 21 ans    **Yeux :** bleus  
**Niveau :** 1    **2**    3    4    5

## Description

Cette étonnante jeune femme aux cheveux d'argent a quitté Clairval, il y a bien longtemps, pour parcourir le monde et apprendre l'art de la musique. Aujourd'hui apaisée, elle revient sur les lieux de sa naissance pour chanter les légendes des terres lointaines à l'occasion de la fête organisée pour le nouveau temple. Elle entretient des relations tendues avec son père Beltram, le charpentier qui ne lui a pas pardonné son départ.

### CARAC. Valeur Mod.

<b>FOR</b> FORCE	10	+0
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	16	+3
<b>CON</b> CONSTITUTION	11	+0
<b>INT</b> INTELLIGENCE	13	+1
<b>SAG</b> SAGESSE	10	+0
<b>CHA</b> CHARISME	15	+2

+0  
en armure

**INITIATIVE** 17    **DEFENSE** 17

Valeur DEX + Bonus    10 + DEX + Armure + Bouclier

**VITALITE**

**DV** d6    **PV** 10

DÉS DE VIE    POINTS DE VIE

POINTS DE VIE RESTANTS

**RECUPERATION** 1d6+2

### COMBAT

		Test	Dommages
<b>ATTAQUES AU CONTACT</b> Test d'attaque = FOR + NIV	Rapier (critique sur 19-20 au d20)	+6	1d6
	Dague	+5	1d4
<b>ATTAQUES A DISTANCE</b> Test d'attaque = DEX + NIV			
<b>ATTAQUES MAGIQUES</b> Test d'attaque = CHA + NIV			

### CAPACITES

**Capacité**    **Instinct de survie :** Lorsqu'une attaque devrait amener le personnage à 0 PV, les DM raciale : qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1).

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
<b>R</b>	Éscrime	Musicien	Séduction
<b>1</b>	■ <b>Précision :</b> Score d'attaque à distance pour combattre au contact avec une arme à une main.	■ <b>Chant des héros (L) :</b> Tous les alliés à portée de voix obtiennent un bonus de +1 à tous leurs tests pendant 7 tours.	■ <b>Charmant :</b> +2 pour tous les tests de CHA visant à séduire, baratiner ou mentir.
<b>2</b>	■ <b>Intelligence du combat :</b> Le barde ajoute son Mod. d'INT en Initiative et en DEF en plus de son Mod. de DEX.	□ <b>Attaque sonore (L)* :</b> Attaque magique réussie : [1d6 + Mod. de CHA] DM à toutes les cibles faisant face sur une portée de 10 m.	□ <b>Dentelles et rapier :</b> Sans armure et avec une rapier ou une épée, le barde obtient +1 / rang en DEF contre les attaques au contact.
<b>3</b>	□ <b>Feinte (L) :</b> Attaque normal à ce tour mais aucun dégât. Au tour suivant, sur le même adversaire, +5 en attaque et, si feinte réussie, +2d6 DM.	□ <b>Zone de silence (L)* :</b> 5 mètres de diamètre, portée 30 mètres, pendant [1d6 + Mod. de CHA] tours. -2 à tous les tests d'attaque magique.	□ <b>Arme secrète :</b> Une fois par combat, test de CHA (difficulté = INT de son adversaire de sexe opposé) : -10 en attaque et en DEF pendant 1 tour.
<b>4</b>	□ <b>Attaque flamboyante (L) :</b> Attaque de contact avec un bonus d'attaque et de DM égal à son Mod. de CHA.	□ <b>Danse irrésistible (L)* :</b> Attaque magique : la cible subit un malus de -4 aux tests d'attaque et en DEF pendant [1d4 + Mod. de CHA] tours.	□ <b>Suggestion (L)* :</b> 1 fois / jour, attaque magique (diff. = PV max) : exécute demande durant 24 h. INT (diff. 10) pour les actions suicidaires.
<b>5</b>	□ <b>Botte mortelle :</b> Si score total d'attaque au contact supérieur ou égal à la DEF +10, +2d6 DM.	□ <b>Musique fascinante (L)* :</b> Toutes les créatures d'un type aux PV inférieurs ou égaux à [5 + Mod. de CHA] dans un rayon de 30 m suivent le barde.	□ <b>Charisme héroïque :</b> CHA augmentée de +2. Lance deux d20 et conserve le meilleur résultat pour les tests de CHA.

### EQUIPEMENT

Rapier de qualité (attaque +1 ; DM 1d6 ; critique sur 19-20)	Sac d'aventurier : couverture, torche,
Dague (DM 1d4)	briquet en silex, outre et gamelle
Armure de cuir renforcé (DEF +3)	Potion de soin (1d8+Niv) <input type="checkbox"/>
Bijoux divers (pour 5 pa)	Flûte
Bourse :	pp    3 po    10 pa    10 pc

# CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

## Urd Macheloup



Race : humain      Taille : 1,90 m  
 Profil : barbare      Poids : 95 kg  
 Sexe : masculin      Cheveux : roux  
 Âge : 22 ans      Yeux : gris  
 Niveau : 1    2    3    4    5

### Description

Après la tragédie survenue trente ans plus tôt à Clairval, la famille d'Urd s'exila loin au nord pour oublier. Urd grandit dans un milieu naturel sauvage et glacial avec la nostalgie du climat plus clément où il avait vécu ses premières années. Devenu adulte, il est revenu vérifier si la douceur de vivre du Sud correspond à ses souvenirs d'enfance.

### CARAC. Valeur Mod.

<b>FOR</b> FORCE	17	+3
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	11	+0
<b>CON</b> CONSTITUTION	16	+3
<b>INT</b> INTELLIGENCE	10	+0
<b>SAG</b> SAGESSE	13	+1
<b>CHA</b> CHARISME	8	-1

-2  
en armure

**INITIATIVE** 12      **DEFENSE** 12

Valeur DEX + Bonus      10 + DEX + Armure + Bouclier

**VITALITE**

**DV** d12      **PV** 25

DÉS DE VIE      POINTS DE VIE

POINTS DE VIE RESTANTS

**RECUPERATION** 1d12+5

### COMBAT

		Test	Dommages
<b>ATTAQUES AU CONTACT</b> Test d'attaque = FOR + NIV	Hache à deux mains de qualité	+5	2d6+4
	Hache à deux mains de qualité (charge)	+7	3d6+4
<b>ATTAQUES A DISTANCE</b> Test d'attaque = DEX + NIV	Javelot (portée : 20 m)	+2	1d6
<b>ATTAQUES MAGIQUES</b> Test d'attaque = INT + NIV			

### CAPACITES

Capacité **Instinct de survie** : Lorsqu'une attaque devrait amener le personnage à 0 PV, les DM raciale : qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1).

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
<b>R</b>	Rage	Pourfendeur	Primitif
<b>1</b>	■ <b>Cri de guerre (L)</b> : 1 fois / combat, ennemis de FOR et PV max inférieurs ont -2 en attaque au contact contre le personnage, pour le reste du combat.	■ <b>Réflexes félins</b> : +2 à l'initiative et à tous les tests de DEX destinés à esquiver un danger (boule de feu, souffle, pièges, etc.).	■ <b>Proche de la nature</b> : +1 aux tests de survie, de discrétion ou d'observation en milieu naturel.
<b>2</b>	□ <b>Défier la mort</b> : A 0 PV, test de CON difficulté 10 pour conserver 1 PV. Difficulté +10 à chaque blessure suivante. Si enragé : bonus de +10.	■ <b>Charge (L)</b> : Déplacement de 5 à 20 m en ligne droite puis attaque au contact avec un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM.	□ <b>Armure de vent</b> : Le barbare obtient un bonus en DEF égal à son rang dans la voie lorsqu'il ne porte aucune armure.
<b>3</b>	□ <b>Rage du berserk (L)</b> : Jusqu'à la fin du combat, attaque +2, +1d6 DM au contact, -4 en DEF, pas de fuite et pas d'attaque à distance. SAG (diff. 13) pour arrêter la rage.	□ <b>Enchaînement</b> : Adversaire à 0 PV avec attaque de contact : attaque gratuite sur un autre adversaire au contact.	□ <b>Vigilance</b> : +5 à tous les tests pour détecter les pièges ou les embuscades. Immunité aux capacité comme Attaques sournoises et autres...
<b>4</b>	□ <b>Même pas mal</b> : Si coup critique subit : Rage ou Furie et +1d6 aux DM au contact pendant 3 tours. Les PV du coup critique seront perdus à la fin de la rage (ou furie).	□ <b>Déchaînement d'acier (L)</b> : 10 m en ligne droite et attaque à chaque adversaire croisé.	□ <b>Résistance à la magie</b> : 1 fois / tour, d'attaque magique (Mod. de SAG) opposé à celui d'un sort qui le cible pour ne pas en subir les effet.
<b>5</b>	□ <b>Furie du berserk (L)</b> : Comme rage, attaque +3, +2d6 DM, DEF -6. La difficulté du test de SAG pour sortir de cet état avant la fin du combat passe à 16.	□ <b>Attaque tourbillon (L)</b> : 1 fois / combat, DM automatiques (plus tous les bonus habituels) à toutes les cibles dans un rayon de 5 m.	□ <b>Vitalité débordante</b> : Tant qu'il lui reste au moins 1 PV, le barbare récupère 1d6 PV par heure, de nuit comme de jour.

### EQUIPEMENT

Hache à deux mains de qualité DM 2d6+1	Sac d'aventurier : couverture, torche,
2 javelots (DM 1d6)	briquet en silex, outre et gamelle
Dague (DM 1d4)	Potion de soin (1d8+Niv) <input type="checkbox"/>
Armure de cuir (DEF +2)	
Bourse :	pp      3 po      10 pa      10 pc



## Karoom Ohürvan



**Race :** nain      **Taille :** 1,20 m  
**Profil :** prêtre      **Poids :** 75 kg  
**Sexe :** masculin      **Cheveux :** roux  
**Âge :** 45 ans      **Yeux :** bleus  
**Niveau :** 1    2    3    4    5

### Description

Karoom le nain ne mesure guère plus d'un mètre vingt, mais sa lourde démarche fait trembler le sol et sa voix rocailleuse ressemble au tonnerre. Aussi large que haut, sa formidable carcasse est enveloppée d'une lourde cotte de maille. Il arbore avec fierté une épaisse barbe rousse tressée avec soin. Sous son casque de métal, on voit à peine son visage grimaçant et ses grands yeux bleus. Autour de son cou, le symbole de Thürdim, le Dieu nain de la forge ne le quitte jamais, tout comme son puissant marteau de guerre.

### CARAC. Valeur Mod.

<b>FOR</b> FORCE	14	+2
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	10	+0
<b>CON</b> CONSTITUTION	14	+2
<b>INT</b> INTELLIGENCE	8	-1
<b>SAG</b> SAGESSE	16	+3
<b>CHA</b> CHARISME	11	+0

-4  
en armure

### INITIATIVE

10

Valeur DEX + Bonus

### DEFENSE

14

10 + DEX + Armure + Bouclier

### VITALITE

#### DV

DÉS DE VIE

d8

#### PV

POINTS DE VIE

17

POINTS DE VIE RESTANTS

### RECUPERATION

1d8+4

### COMBAT

		Test	Dommages
<b>ATTAQUES AU CONTACT</b> Test d'attaque = FOR + NIV	Marteau de guerre de qualité	+5	1d6+2*
	Dague	+4	1d4+2
<b>ATTAQUES A DISTANCE</b> Test d'attaque = DEX + NIV			
<b>ATTAQUES MAGIQUES</b> Test d'attaque = SAG + NIV			

\* Relancer le dé en cas de résultat « 1 »

### CAPACITES

**Capacité Vision de l'obscur :** dans le noir total, le nain voit comme dans la pénombre jusqu'à 20 m raciale : et perçoit les formes chaudes jusqu'à 30 m.

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
<b>R</b>	GUERRE sainte	PRÏÈRE	Soins
<b>1</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Arme bénie :</b> « 1 » sur le dé de DM de son arme divine : relance du dé. Les DM de l'arme sont considérés comme magiques.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Bénédition (L)* :</b> +1 à tous leurs tests de caractéristique et d'attaque pour tous les compagnons en vue pendant 6 tours.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Soins légers (L)* :</b> Toucher une cible : + 1d8+2 PV (2 fois par jour).
<b>2</b>	<input type="checkbox"/> <b>Bouclier de la foi :</b> +1 en DEF. Ce bonus passe à +2 au Rang 4 de la Voie.	<input type="checkbox"/> <b>Destruction des morts-vivants (L)* :</b> test de SAG difficulté 13 : 2d6 DM à tous les morts-vivants en vue (3d6 DM au rang 4 de la Voie).	<input type="checkbox"/> <b>Soins modérés (L)* :</b> Toucher une cible : + 2d8+2 PV (2 fois par jour).
<b>3</b>	<input type="checkbox"/> <b>Marteau spirituel (L)* :</b> Attaque magique (30 m) : [1d8 + Mod. de SAG] DM.	<input type="checkbox"/> <b>Sanctuaire (L)* :</b> test de SAG difficulté 15 nécessaire pour attaquer le prêtre pendant [5 + Mod de SAG] tours. S'il attaque, le sort prend fin.	<input type="checkbox"/> <b>Soins de groupe (L)* :</b> 1 fois / combat: tous ses compagnons en vue et lui récupèrent [1d8 + niveau du prêtre] PV perdus.
<b>4</b>	<input type="checkbox"/> <b>Châtiment divin (L) :</b> Le prêtre effectue une attaque de contact avec un bonus en attaque et aux dégâts égal à son Mod. de SAG.	<input type="checkbox"/> <b>Intervention divine :</b> 1 fois / combat, un test du MJ ou des joueurs devient une réussite ou un échec, même après que le lancé de dés.	<input type="checkbox"/> <b>Guérison (L)* :</b> 1 fois / jour, toucher une cible : elle récupère tous ses PV et est guérie des poisons, maladies et affaiblissements de caractéristiques.
<b>5</b>	<input type="checkbox"/> <b>Mot de pouvoir (L)* :</b> Une fois par combat, paralyse les ennemis à vue pendant 1 tour. +5 en attaque pour tous les alliés en vue pendant 1 tour.	<input type="checkbox"/> <b>Sagesse héroïque :</b> SAG augmentée de +2. Lance deux d20 et conserve le meilleur résultat pour les tests de SAG.	<input type="checkbox"/> <b>Rappel à la vie* :</b> 1 fois / jour, avec rituel de 10 min, ressuscite (avec 1d6 PV) une personne connue personnellement morte depuis moins de [Mod. de SAG du prêtre].

### EQUIPEMENT

Marteau de guerre de qualité attaque +1 ; DM 1d6	Sac d'aventurier : couverture, torche,
Chemise de maille (DEF +4)	briquet en silex, outre et gamelle
Bijoux divers (pour 10 pa)	Potion de soin (1d8+Niv) <input type="checkbox"/>
	Trousse de premiers soins
Bourse :	pp      3 po      10 pa      10 pc

# CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

## Thyleen



**Race :** elfe blanc    **Taille :** 1,68 m  
**Profil :** druide    **Poids :** 60 kg  
**Sexe :** féminin    **Cheveux :** blonds  
**Âge :** 52 ans    **Yeux :** Bleus  
**Niveau :** 1    **2**    3    4    5

## Description

Thyleen est une elfe des forêts glacées du Nord. Un jour qu'elle était encerclée par une meute de loups affamés, un jeune humain surgit soudain du blizzard telle l'incarnation mortelle de la tempête. Avec une rage incroyable, il tua à lui seul cinq loups avant de perdre conscience à cause de ses blessures. Mais il avait mis la meute en fuite. Une amitié indéfectible était née et Urd trouva son surnom : Mâcheloup (Lorgmaâk en elfe blanc).

### CARAC. Valeur Mod.

<b>FOR</b> FORCE	10	+0
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	14	+2
<b>CON</b> CONSTITUTION	12	+1
<b>INT</b> INTELLIGENCE	11	+0
<b>SAG</b> SAGESSE	15	+2
<b>CHA</b> CHARISME	13	+1

+0  
en armure

**INITIATIVE** 14

Valeur DEX + Bonus

**DEFENSE** 14

10 + DEX + Armure + Bouclier

### VITALITE

**DV**

DÉS DE VIE

d8

**PV**

POINTS DE VIE

15

POINTS DE VIE RESTANTS

**RECUPERATION**

1d8+3

### COMBAT

		Test	Dommages
<b>ATTAQUES AU CONTACT</b> Test d'attaque = FOR + NIV	Lance de givre	+2	1d8+1d6
	Dague de qualité	+2	1d4+1
<b>ATTAQUES A DISTANCE</b> Test d'attaque = DEX + NIV	Arc court de qualité (portée : 30 m)	+5	1d6
<b>ATTAQUES MAGIQUES</b> Test d'attaque = SAG + NIV	Nuée d'insectes (portée 20 m ; pendant 7 tours)	+4	1 DM / tour -2 aux tests

### CAPACITES

**Capacité raciale :** **Lumière des étoiles :** Pour un elfe blanc, l'obscurité de la nuit sous la lumière des étoiles n'est que de la pénombre, où seuls les petits détails lui échappent.

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
<b>R</b>	<b>NATURE</b>	<b>PROTECTEUR</b>	<b>ANIMAUX</b>
<b>1</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Maître de la survie :</b> +2 à tous les tests basés sur la survie en milieu naturel (survie, vigilance, discrétion, etc.).	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Baies magiques (L)* :</b> 1d6+2 fruits qui offrent l'équivalent d'un repas et 1d6+2 PV. 1 fruit par jour par personnage.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Langage des animaux :</b> communication limitée avec les animaux, ceux-ci se comportent amicalement. +4 pour en influencer un.
<b>2</b>	<input type="checkbox"/> <b>Marche sylvestre :</b> aucune pénalité de déplacement, +2 en attaque et en DEF en terrain difficile.	<input type="checkbox"/> <b>Forêt vivante (L)* :</b> En forêt (rayon 1 km, 12 heures), déplacements ennemis divisés par 2, -5 en initiative, survie, orientation, perception et discrétion.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Nuée d'insectes (L)* :</b> Attaque magique (20 m), 1 DM / tour et -2 à toutes les tests pendant 7 tours. Les DM de zone détruisent la nuée.
<b>3</b>	<input type="checkbox"/> <b>Résistant :</b> réduction de DM égal à son rang contre toutes les sources de dégâts « naturels » : froid, chaleur, chutes, poisons, animaux, insectes, ...	<input type="checkbox"/> <b>Régénération (L)* :</b> Cible touchée : +3 PV par tour pendant [niveau du druide + Mod. de SAG] tours. 1 fois par jour par personnage.	<input type="checkbox"/> <b>Guetteur :</b> Compagnon oiseau de proie, lien télépathique et +5 en perception.
<b>4</b>	<input type="checkbox"/> <b>Bâton de druide (L) :</b> Le druide effectue deux attaques de contact avec son bâton infligeant 1d6 DM + son Mod. de FOR ou de DEX (au choix).	<input type="checkbox"/> <b>Forme d'arbre (L)* :</b> Une fois par combat, pendant [5 + Mod. de SAG] tours prend la forme de l'arbre animé (en gardant ses propres PV).	<input type="checkbox"/> <b>Masque du prédateur (L)* :</b> pendant [5 + Mod. de SAG] tours, + Mod. de SAG en Initiative, attaque et aux DM, vision nocturne (comme un elfe).
<b>5</b>	<input type="checkbox"/> <b>Constitution héroïque :</b> CON augmentée de +2. Lance deux d20 et conserve le meilleur résultat pour les tests de CON.	<input type="checkbox"/> <b>Sagesse héroïque :</b> SAG augmentée de +2. Lance deux d20 et conserve le meilleur résultat pour les tests de SAG.	<input type="checkbox"/> <b>Forme animale (L)* :</b> taille inférieure ou égale. Le druide conserve sa DEF et ses PV, il acquiert les Caractéristiques. et capacités naturelles de l'animal.

### EQUIPEMENT

Lance de givre (magique ; DM 1d8+1d6)	Sac d'aventurier : couverture, torche,
Dague de qualité (DM 1d4+1)	briquet en silex, outre et gamelle
Arc court de qualité (attaque +1 ; DM 1d6)	Potion de soin (1d8+Niv) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Armure de cuir (DEF +2)	
Bijoux divers (pour 5 pa)	
Bourse :	pp                      3 po                      10 pa                      10 pc



# CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

## Rodrick Fine lame



**Race :** humain      **Taille :** 1,88 m  
**Profil :** voleur      **Poids :** 70 kg  
**Sexe :** masculin      **Cheveux :** noirs  
**Âge :** 30 ans      **Yeux :** marrons  
**Niveau :** 1    ②    3    4    5

## Description

Rodrick, avec sa tignasse noire et sa petite barbichette, est très beau garçon. Son petit air canaille plaît énormément aux jeunes filles... et énerve les jeunes hommes ! Svelte et agile, il aime mimer des passes d'arme avec sa rapière. Par-dessus son élégante chemise blanche, il porte une belle tunique de cuir qui cache de nombreuses poches et de multiples sangles. Qui sait combien de dagues, de couteaux et de petits outils sont dissimulés là-dedans !

### CARAC. Valeur Mod.

<b>FOR</b> FORCE	10	+0
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	17	+3
<b>CON</b> CONSTITUTION	12	+1
<b>INT</b> INTELLIGENCE	14	+2
<b>SAG</b> SAGESSE	8	-1
<b>CHA</b> CHARISME	14	+2

+1  
en armure

**INITIATIVE** 17 **DEFENSE** 16  
 Valeur DEX + Bonus      10 + DEX + Armure + Bouclier

**VITALITE**  
**DV** DÉ S DE VIE d6 **PV** POINTS DE VIE 12

POINTS DE VIE RESTANTS

**RECUPERATION** 1d6+3

### COMBAT

		Test	Dommmages
<b>ATTAQUES AU CONTACT</b> Test d'attaque = FOR + NIV	Rapière de qualité (critique sur 19-20 au d20)	+3	1d6*
	Dague	+2	1d4*
<b>ATTAQUES A DISTANCE</b> Test d'attaque = DEX + NIV	Dague (portée : 5 m)	+5	1d4*
<b>ATTAQUES MAGIQUES</b> Test d'attaque = INT + NIV			

\* Attaque sournoise : DM +2d6

### CAPACITES

**Capacité Instinct de survie :** Lorsqu'une attaque devrait amener le personnage à 0 PV, les DM raciale : qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1).

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
<b>R</b>	Assassin	Déplacement	Roublard
<b>1</b>	■ <b>Discretion :</b> +4 à son test de DEX pour passer inaperçu.	■ <b>Esquive :</b> Le voleur est très vif et bénéficie d'un bonus de +1 à sa DEF et à tous ses tests de DEX destinés à esquiver.	■ <b>Doigts agiles :</b> +2 pour tous ses tests de DEX liés à la précision : crocheter une serrure, désamorcer un piège, pickpocket...
<b>2</b>	■ <b>Attaque sournoise (L) :</b> attaquer dans le dos ou par surprise : + 2d6 DM (ils ne sont pas multipliés en cas de critique). □ <b>Ombre mouvante (L) :</b> Test de DEX diff. 10 : disparaît jusqu'au tour suivant à une distance maximum de 10 m. S'il a l'initiative : attaque sournoise possible.	□ <b>Chute :</b> Peut tomber de 3 m par rang dans cette voie sans se faire mal.	□ <b>Détecter les pièges :</b> test d'INT difficulté 10 : détecte les pièges et les contourne sans danger (diff. 15 pour les pièges magiques).
<b>3</b>	□ <b>Surprise :</b> Le voleur n'est jamais surpris. Contre un adversaire surpris, l'Attaque sournoise est une action d'attaque plutôt qu'une action limitée.	□ <b>Acrobatie :</b> test de DEX diff. 15, pour franchir un obstacle ou surprendre son adversaire (et utiliser l'attaque sournoise).	□ <b>Croc en jambe :</b> 17 à 20 sur son d20 en attaque au contact : adversaire renversé en plus des DM (19 ou 20 pour les créatures quadrupèdes).
<b>4</b>	□ <b>Ouverture mortelle :</b> Une fois par combat, une réussite critique automatique (même les d6 d'attaque sournoise, sont multipliés par deux).	□ <b>Esquive de la magie :</b> test de DEX opposé au test d'attaque magique pour échapper à un sort (s'il échoue, les effets du sort sont divisés par 2).	□ <b>Attaque paralysante (L) :</b> 1 fois / combat, attaque de contact réussie : la cible n'encaisse pas de DM, mais ne peut plus attaquer ni se déplacer (1d4 tours).
<b>5</b>		□ <b>Dextérité héroïque :</b> DEX augmentée de +2. Lance deux d20 et conserve le meilleur résultat pour les tests de DEX.	□ <b>Attaque en traître :</b> 1 fois / tour, si un allié blesse une créature au contact du voleur, il peut lui porter une attaque normale gratuite.

### EQUIPEMENT

Rapière de qualité attaque +1 ; DM 1d6 ; critique sur 19-20	Sac d'aventurier : couverture, torche,
5 dagues (DM 1d4)	briquet en silex, outre et gamelle
Armure de cuir (DEF +2)	Potion de soin (1d8+Niv) □
Bijoux divers (pour 5 pa)	Outils de crochetage
	Corde (10 m) et grappin
Bourse :	pp      3 po      10 pa      10 pc