

# 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** 15

10 + DEX + Armure + Bouclier

### VITALITE

**DV**  
DÉS DE VIE d4

**PV**  
POINTS DE VIE 13

POINTS DE VIE RESTANTS

**RECUPERATION**

1d4+4

### COMBAT

		Test	Domages
<b>ATAQUES AU CONTACT</b> Test d'attaque = FOR + NIV	Bâton de mage de feu de qualité	+4	(1d4-1)
	Dague de qualité	+4	1d4-1
<b>ATAQUES MAGIQUES</b> Test d'attaque = INT + NIV	Projectile magique (portée : 20 m) (L)	auto	1d4
	Rayon affaiblissant (10 m ; durée : 1d6+3 tours) (L)	+7	-2 FOR / ACC. / DC
	Flèche enflammée (portée : 30 m) (L)	+8	1d6+4 1d6+1 PAR TOUR

### 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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <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).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <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).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>Lumière (L)* :</b> Rayon de 20 mètres pendant 10 minutes. +4 aux tests d'INT basés sur la connaissance et l'érudition.</li> </ul>
<b>2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>Rayon affaiblissant (L)* :</b> Attaque magique réussie (10 m) : -2 aux tests de FOR, d'attaque au contact et de dégâts pendant 1d6+3 tours.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>Chute ralentie (L)* :</b> Une cible à moins de 10 mètres peut chuter de 12 mètres sans subir de blessure.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>Détection de la magie (L)* :</b> détecte la présence de toute inscription et objet magique dans les 15 mètres. Analyse les objets magiques.</li> </ul>
<b>3</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>Flèche enflammée (L)* :</b> Attaque magique réussie (30 m) : 1d6+3 DM. Chaque tour, 1d6 DM (s'arrête sur un résultat de 1 à 3).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ <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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ <b>Invisibilité (L)* :</b> Se rendre invisible pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Attaquer ou utiliser une capacité limitée arrête l'invisibilité.</li> </ul>
<b>4</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ <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)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ <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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ <b>Vol (L)* :</b> Permet de voler pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Sa vitesse de déplacement est la même qu'au sol.</li> </ul>
<b>5</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ <b>Rituel de puissance (L)* :</b> utiliser un d12 en attaque au lieu du d20 : ajoute 2d6 aux DM.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ <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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ <b>Intelligence héroïque :</b> INT augmentée de +2. Lance deux d20 et conserve le meilleur résultat pour les tests d'INT.</li> </ul>

### EQUIPEMENT

Bâton de mage du feu attaque magique (feu) +1 ; DM (feu) +1	Sac d'aventurier : couverture, torche,
Dague de qualité (att. +1 ; DM 1d4)	briquet en silex, outre et gamelle
Robe elfique (DEF +1)	Potion de soin (1d8+Niv) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Pierre de protection (DEF +2)	Potion de détection de l'invisible <input type="checkbox"/>
Bijoux divers (pour 10 po)	Parchemin de pattes d'araignées <input type="checkbox"/>
	Matériel d'écriture
Bourse :	1 pp 10 po 15 pa 15 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 (attaque avec le rôdeur)  
 DEF 14    PV 16  
 Griffes et crocs +4 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    27

POINTS DE VIE RESTANTS

**RECUPERATION**    1d8+5

### COMBAT

		Test	Dommages
<b>ATTAQUES AU CONTACT</b> Test d'attaque = FOR + NIV	Épée longue +1	+6	1d8+2
	Dague de qualité	+5	1d4+2
<b>ATTAQUES A DISTANCE</b> Test d'attaque = DEX + NIV	Arc long +1 (portée : 50 m)	+8	1d8+3
<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>Odeur :</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 +4 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. <input type="checkbox"/> <b>Tir rapide (L) :</b> Le rôdeur peut faire 2 attaques à distance pendant ce tour.	■ <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> +2 en attaque et +1d6 DM contre un type de créatures. On peut changer d'ennemi juré une fois par niveau.
<b>3</b>	<input type="checkbox"/> <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>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	<input type="checkbox"/> <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>	<input type="checkbox"/> <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.	<input type="checkbox"/> <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).	<input type="checkbox"/> <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>		<input type="checkbox"/> <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	<input type="checkbox"/> <b>Sagesse héroïque :</b> SAG augmentée de +2. Lance deux d20 et conserve le meilleur résultat pour les tests de SAG.

### EQUIPEMENT

Arc long +1 magique ; attaque +1 ; DM 1d8+1	Sac d'aventurier : couverture, torche,
Épée longue +1 (Att. +1 ; DM 1d8+1)	briquet en silex, outre et gamelle
Dague de qualité (DM 1d4+1)	Potion de soin (1d8+Niv) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Armure de cuir renforcé (DEF +3)	Corde (10 m)
Bourse :	1 pp    10 po    15 pa    15 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

-4  
en armure

**INITIATIVE** 11

Valeur DEX + Bonus

**DEFENSE** 19

10 + DEX + Armure + Bouclier

### VITALITE

**DV**  
DÉS DE VIE

d10

**PV**  
POINTS DE VIE

43

POINTS DE VIE RESTANTS

**RECUPERATION**

1d10+7

### COMBAT

		Test	Dommages
<b>ATTAQUES AU CONTACT</b> Test d'attaque = FOR + NIV	Epée longue +1 (critique sur 19-20)	+9	1d8+6
	Dague de qualité (critique sur 19-20)	+8	1d4+3
<b>ATTAQUES A DISTANCE</b> Test d'attaque = DEX + NIV			
<b>ATTAQUES MAGIQUES</b> Test d'attaque = INT + NIV			

### CAPACITES

**Capacité raciale :** **Vision de l'obscur :** dans le noir total, le demi-orque voit comme dans la pénombre 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>	■ <b>Arme de prédilection :</b> +1 en attaque lorsqu'une épée longue est utilisée.	■ <b>Vivacité :</b> Le guerrier gagne +3 en initiative.	■ <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>	■ <b>Science du critique :</b> Critiques sur 19-20 (18-20 avec une rapière ou une Vivelame).	■ <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).	■ <b>Armure naturelle :</b> Le guerrier a endurci son corps. Il bénéficie d'un bonus de +2 à la DEF.
<b>3</b>	■ <b>Spécialisation :</b> Lorsque le guerrier emploie une épée longue, il gagne un bonus de +2 aux DM.	□ <b>Double attaque (L) :</b> Le guerrier peut tenter deux attaques au contact durant ce tour avec un malus de -2.	□ <b>Second souffle (L) :</b> Une fois par combat, ne pas attaquer pour gagner [1d10 + niveau + Mod. de CON] PV.
<b>4</b>	□ <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.	□ <b>Attaque circulaire (L) :</b> Le guerrier peut tenter une attaque au contact contre chaque adversaire engagé au contact avec lui.	□ <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>	□ <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.	□ <b>Attaque puissante :</b> utiliser 1d12 en attaque au contact au lieu du d20 pour ajouter 2d6 aux DM.	□ <b>Constitution héroïque :</b> CON augmentée de +2. Lance deux d20 et conserve le meilleur résultat pour les tests de CON.

### EQUIPEMENT

Epée longue +1 magique ; attaque +1 ; DM 1d8+1	Sac d'aventurier : couverture, torche,
Dague de qualité (att. +1 ; DM 1d4)	briquet en silex, outre et gamelle
Cotte de maille +1 (DEF +6)	Potion de soin (1d8+Niv) □□
Bouclier (DEF +2)	
Bijoux divers (pour 10 pa)	
Bourse :	1 pp                      10 po                      15 pa                      15 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

en armure

**INITIATIVE** 17 (Valeur DEX + Bonus)

**DEFENSE** 18 (10 + DEX + Armure + Bouclier)

**VITALITE**

**DV** (DÉS DE VIE) d6

**PV** (POINTS DE VIE) 18

POINTS DE VIE RESTANTS

**RECUPERATION** 1d6+4

### COMBAT

	Test	Dommmages
<b>ATAQUES AU CONTACT</b> Test d'attaque = FOR + NIV		
Rapùre +1 (critique sur 19-20 au d20)	+9	1d6+1
Dague de qualité	+9	1d4
<b>ATAQUES A DISTANCE</b> Test d'attaque = DEX + NIV		
<b>ATAQUES MAGIQUES</b> Test d'attaque = CHA + NIV		
Attaque sonore (toutes cibles en face sur 10 m)	+7	1d6+2

### 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> +6 pour tous les tests de CHA visant à séduire, baratiner ou mentir.
<b>2</b>	■ <b>Intelligence du combat :</b> Le barde ajoute +1 en Initiative et en DEF en plus de son Mod. de DEX.	■ <b>Attaque sonore (L)* :</b> Attaque magique réussi : 1d6+2 DM à toutes les cibles faisant face sur une portée de 10 m.	■ <b>Dentelles et rapùre :</b> Sans armure et avec une rapùre ou une épée, le barde obtient +3 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

Rapùre +1 (magique ; attaque +1 ; DM 1d6+1 critique sur 19-20)	Sac d'aventurier : couverture, torche,
Dague de qualité (attaque +1 ; DM 1d4)	briquet en silex, outre et gamelle
Bracelets de défense (DEF +2)	Costume d'artiste
Bijoux divers (pour 15 pa)	Potion de soin (1d8+Niv) □□
	Flûte
<b>Bourse :</b>	1 pp    10 po    15 pa    15 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	+5
<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	

**INITIATIVE** 12 **DEFENSE** 12

Valeur DEX + Bonus      10 + DEX + Armure + Bouclier

**VITALITE**

**DV** d12 **PV** 44

DÉS DE VIE      POINTS DE VIE

POINTS DE VIE RESTANTS

**RECUPERATION** 1d12+7

### COMBAT

	Test	Dommages
<b>ATAQUES AU CONTACT</b> Test d'attaque = FOR + NIV		
Hache à deux mains +1	+8	2d6+4
Hache à deux mains (charge)	+10	3d6+4
<b>ATAQUES A DISTANCE</b> Test d'attaque = DEX + NIV		
Javelot de qualité (portée : 20 m)	+5	1d6
<b>RAGE DU BERSERK</b> Test d'attaque = FOR + NIV		
Hache à deux mains	+10	3d6+4
Hache à deux mains (charge)	+12	4d6+4

### 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> +2 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 de +2 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 capacités 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 effets.
<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 +1 magique ; attaque +1 ; DM 2d6+1	Sac d'aventurier : couverture, torche,
2 javelots de qualité (attaque +1 ; DM 1d6)	briquet en silex, outre et gamelle
Dague de qualité (DM 1d4+1)	Potion de soin (1d8+Niv) □□
Bracelet de force (tests de FOR +2)	
Bourse :	1 pp      10 po      15 pa      15 pc

# CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

## 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

#### 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

-3  
en armure

**INITIATIVE** 10 **DEFENSE** 18

Valeur DEX + Bonus      10 + DEX + Armure + Bouclier

**VITALITE**

**DV** d8 **PV** 31

DÉS DE VIE      POINTS DE VIE

POINTS DE VIE RESTANTS

**RECUPERATION** 1d8+6

#### COMBAT

		Test	Dommages
<b>ATTAQUES AU CONTACT</b> Test d'attaque = FOR + NIV	Marteau de guerre +1	+7	1d6+3*
	Dague	+6	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	Prrière	Soins
<b>1</b>	■ <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.	■ <b>Bénédictio</b> (L)* : +1 à tous leurs tests de caractéristique et d'attaque pour tous les compagnons en vue pendant 6 tours.	■ <b>Soins légers</b> (L)* : Toucher une cible : +1d8+4 PV (trois fois par jour). □ □ □
<b>2</b>	■ <b>Bouclier de la foi</b> : +1 en DEF. Ce bonus passe à +2 au Rang 4 de la Voie.	■ <b>Destruction des morts-vivants</b> (L)* : test de SAG difficulté 13 : 2d6 DM à tous les morts-vivants en vue (3d6 DM au rang 4 de la Voie).	■ <b>Soins modérés</b> (L)* : Toucher une cible : +2d8+4 PV (trois fois par jour). □ □ □
<b>3</b>	□ <b>Marteau spirituel</b> (L)* : Attaque magique (30 m) : [1d8 + Mod. de SAG] DM.	□ <b>Sanctuaire</b> (L)* : test de SAG difficulté 15 nécessaire pour attaquer le prêtre pendant [5 + Mod de SAG] tours. S'il attaque, le sort prend fin.	■ <b>Soins de groupe</b> (L)* : 1 fois / combat : tous ses compagnons en vue et lui récupèrent 1d8+4 PV perdus.
<b>4</b>	□ <b>Châtiment divin</b> (L) : Le prêtre effectue une attaque de contact avec un bonus en attaque et aux dégâts égal à son Mod. de SAG.	□ <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.	□ <b>Guérison</b> (L)* : 1 fois / jour, toucher une cible : elle récupère tous ses PV et est guérie des poisons, maladies et affaiblissements de caractéristiques.
<b>5</b>	□ <b>Mot de pouvoir</b> (L)* : Une fois par combat, paralyse les ennemis à vue pendant 1 tour. +5 en attaque pour tous les alliés en vue pendant 1 tour.	□ <b>Sagesse héroïque</b> : SAG augmentée de +2. Lance deux d20 et conserve le meilleur résultat pour les tests de SAG.	□ <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 +1 magique ; attaque +1 ; DM 1d6+1	Sac d'aventurier : couverture, torche,
Chemise de maille +1 (DEF +5)	briquet en silex, outre et gamelle
Bouclier (DEF +2)	Potion de soin (1d8+Niv) □ □
Bijoux divers (pour 15 pa)	Trousse de premiers soins
Bourse :	1 pp      10 po      15 pa      15 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).

**OISEAU DE PROIE :**  
 DEF 15    PV [partagés avec le druide]  
 Serres et bec +6 DM 1d4+1

### 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

27

POINTS DE VIE RESTANTS

**RECUPERATION**

1d8+5

### COMBAT

		Test	Dommmages
<b>ATTAQUES AU CONTACT</b> Test d'attaque = FOR + NIV	Lance de givre	+4	1d8+1d6
	Dague de qualité	+5	1d4
<b>ATTAQUES A DISTANCE</b> Test d'attaque = DEX + NIV	Arc court +1 (portée : 30 m)	+7	1d6+1
<b>ATTAQUES MAGIQUES</b> Test d'attaque = SAG + NIV	Nuée d'insectes (portée 20 m ; pendant 7 tours)	+6	1 DCD / 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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>Maître de la survie :</b> +4 à tous les tests basés sur la survie en milieu naturel (survie, vigilance, discrétion, etc.).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>Baies magiques (L)* :</b> 1d6+2 fruits qui offrent l'équivalent d'un repas et 1d6+4 PV. 1 fruit par jour par personnage.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>Langage des animaux :</b> communication limitée avec les animaux, ceux-ci se comportent amicalement. +2 par rang pour en influencer un.</li> </ul>
<b>2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>Marche sylvestre :</b> aucune pénalité de déplacement, +2 en attaque et en DEF en terrain difficile.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <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.</li> </ul>
<b>3</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ <b>Résistant :</b> réduction de DM égal à son rang contre toutes les sources de dégâts « naturels » : froid, chaleur, chutes, poisons, animaux, insectes, ...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ <b>Régénération (L)* :</b> Cible touchée : +3 PV par tour pendant [niveau du druide + Mod. de SAG] tours. 1 fois par jour par personnage.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>Guetteur :</b> Compagnon oiseau de proie, lien télépathique et +5 en perception.</li> </ul>
<b>4</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ <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).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ <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).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ <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).</li> </ul>
<b>5</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ <b>Constitution héroïque :</b> CON augmentée de +2. Lance deux d20 et conserve le meilleur résultat pour les tests de CON.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ <b>Sagesse héroïque :</b> SAG augmentée de +2. Lance deux d20 et conserve le meilleur résultat pour les tests de SAG.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ <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.</li> </ul>

### EQUIPEMENT

Lance de givre (magique ; DM 1d8+1d6)	Sac d'aventurier : couverture, torche,
Dague de qualité (attaque +1 ; DM 1d4)	briquet en silex, outre et gamelle
Arc court +1 (magique ; att. +1 ; DM 1d6+1)	Potion de soin (1d8+Niv) □□□□
Armure de cuir (DEF +2)	
Bijoux divers (pour 10 pa)	
Bourse :	1 pp                      10 po                      15 pa                      15 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

+2  
en armure

<b>INITIATIVE</b>	17	<b>DEFENSE</b>	17
Valeur DEX + Bonus		10 + DEX + Armure + Bouclier	
<b>VITALITE</b>			
<b>DV</b> DÉS DE VIE	d6	<b>PV</b> POINTS DE VIE	22
POINTS DE VIE RESTANTS			
<b>RECUPERATION</b>		1d6+5	

### COMBAT

		Test	Dommages
<b>ATTAQUES AU CONTACT</b> Test d'attaque = FOR + NIV	Rapière +1 (critique sur 19-20 au d20)	+5	1d6+1*
	Dague de qualité	+5	1d4+2*
<b>ATTAQUES A DISTANCE</b> Test d'attaque = DEX + NIV	Dague de qualité (portée : 5 m)	+8	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 +3 à sa DEF et à tous ses tests de DEX destinés à esquiver.	■ <b>Doigts agiles :</b> +4 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>Chute :</b> Peut tomber de 9 m 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>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>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>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>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>Ouverture mortelle :</b> Une fois par combat, une réussite critique automatique (même les d6 d'attaque sournoise, sont multipliés par deux).	□ <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 +1 (magique ; att. +1 ; DM 1d6 ; critique sur 19-20)	Sac d'aventurier : couverture, torche,
5 dagues de qualité (attaque +1 ; DM 1d4)	briquet en silex, outre et gamelle
Armure de cuir +1 (DEF +2)	Potion de soin (1d8+Niv) □□
Bijoux divers (pour 10 pa)	Outils de crochetage
	Corde (10 m) et grappin
Bourse :	1 pp      10 po      15 pa      15 pc