

# 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		
<b>DEX</b> DEXTERITÉ		
<b>CON</b> CONSTITUTION		
<b>INT</b> INTELLIGENCE		
<b>SAG</b> SAGESSE		
<b>CHA</b> CHARISME		

en armure

### INITIATIVE

Valeur DEX + Bonus

### DEFENSE

10 + DEX + Armure + Bouclier

### VITALITE

**DV**

DÉS DE VIE

d4

**PV**

POINTS DE VIE

POINTS DE VIE RESTANTS

### RECUPERATION

### COMBAT

	Test	Dommages
<b>ATAQUES AU CONTACT</b> Test d'attaque = FOR + NIV		
<b>ATAQUES A DISTANCE</b> Test d'attaque = DEX + NIV		
<b>ATAQUES MAGIQUES</b> Test d'attaque = INT + NIV		

### 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 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 nécessaire).	<input type="checkbox"/> <b>Armure de mage (L)* :</b> +4 à la DEF pour le reste du combat.	<input type="checkbox"/> <b>Lumière (L)* :</b> Rayon de 20 mètres pendant 10 minutes. +2 par rang dans cette Voie aux tests d'INT basés sur la connaissance et l'érudition.
<b>2</b>	<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 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 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>3</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>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>Invisibilité (L)* :</b> Se rendre invisible pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Attaquer ou utiliser une capacité limitée arrête l'invisibilité.
<b>4</b>	<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>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>Vol (L)* :</b> Permet de voler pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Sa vitesse de déplacement est la même qu'au sol.
<b>5</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

Bourse :	pp	po	pa	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.

### CARAC. Valeur Mod.

<b>FOR</b> FORCE		
<b>DEX</b> DEXTERITÉ		
<b>CON</b> CONSTITUTION		
<b>INT</b> INTELLIGENCE		
<b>SAG</b> SAGESSE		
<b>CHA</b> CHARISME		

en armure

### INITIATIVE

Valeur DEX + Bonus

### DEFENSE

10 + DEX + Armure + Bouclier

### VITALITE

#### DV

DÉS DE VIE

d8

#### PV

POINTS DE VIE

POINTS DE VIE RESTANTS

### RECUPERATION

### COMBAT

	Test	Dommages
<b>ATTAQUES AU CONTACT</b> Test d'attaque = FOR + NIV		
<b>ATTAQUES A DISTANCE</b> Test d'attaque = DEX + NIV		
<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>	<b>ARCHER</b>	<b>Compagnon animal</b>	<b>TRAQUEUR</b>
<b>1</b>	<input type="checkbox"/> <b>Sens affutés :</b> +2 par rang à tous ses tests de SAG (perception). + Mod. de SAG aux dégâts infligés à l'arc.	<input type="checkbox"/> <b>Odeur :</b> Le loup donne un bonus de +5 aux tests de SAG pour pister et suivre des traces.	<input type="checkbox"/> <b>Pas de loup :</b> Quand il essaie de passer inaperçu en forêt, le rôdeur bénéficie d'un bonus de +2 par Rang à son test de DEX.
<b>2</b>	<input type="checkbox"/> <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>Surveillance :</b> Si attaqué par surprise, +5 initiative et SAG (surprise). Si surpris, peut faire une attaque à distance au début du combat.	<input type="checkbox"/> <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>	<input type="checkbox"/> <b>Tir rapide (L) :</b> Le rôdeur peut faire 2 attaques à distance pendant ce tour.	<input type="checkbox"/> <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>Flèche de mort (L) :</b> Le rôdeur lance deux d20 pour son attaque et conserve le meilleur résultat. Les dégâts des flèches sont doublés.	<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>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>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

Bourse :	pp	po	pa	pc
----------	----	----	----	----

# CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

## Caliostro



**Race :** humain    **Taille :** 1,70 m  
**Profil :** ensorceleur    **Poids :** 70 kg  
**Sexe :** masculin    **Cheveux :** aucun  
**Âge :** 19 ans    **Yeux :** rouges  
**Niveau :** 1    2    3    4    5

## Description

Caliostro avait un talent naturel pour la magie. La magicienne elfe de son village s'en aperçu dès ses premiers pas. Avec l'accord de ses parents, des fermiers très pauvres qui élevaient cinq enfants, elle le confia à un maître ensorceleur. Douze années ont été nécessaires à Caliostro pour maîtriser son pouvoir. Enfin son maître, lui a remis son précieux bâton et lui a signifié qu'il devait voler de ses propres ailes. Après un long voyage, le jeune ensorceleur est enfin de retour.

### CARAC. Valeur Mod.

<b>FOR</b> FORCE		
<b>DEX</b> DEXTÉRITÉ		
<b>CON</b> CONSTITUTION		
<b>INT</b> INTELLIGENCE		
<b>SAG</b> SAGESSE		
<b>CHA</b> CHARISME		

en armure

### INITIATIVE

Valeur DEX + Bonus

### DEFENSE

10 + DEX + Armure + Bouclier

### VITALITE

**DV**

DÉS DE VIE

d4

**PV**

POINTS DE VIE

POINTS DE VIE RESTANTS

### RECUPERATION

## COMBAT

	Test	Dommmages
<b>ATTAQUES AU CONTACT</b> Test d'attaque = FOR + NIV		
<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>	<b>Air</b>	<b>Illusion</b>	<b>Envoûteur</b> Résister immunise pendant 24h
<b>1</b>	<input type="checkbox"/> <b>Murmures dans le vent (L)* :</b> Message jusqu'à 100 m par rang dans la voie. L'ensorceleur doit connaître sa cible ou la voir.	<input type="checkbox"/> <b>Image décalée (L)* :</b> Pendant [5 + Mod. de CHA] tours, lorsqu'une attaque le touche, l'ensorceleur lance 1d6 : sur 5-6, il ne subit pas les DM.	<input type="checkbox"/> <b>Injonction (L)* :</b> Ordre simple, non dangereux, compréhensible. Attaque magique opposée (20 m) opposé réussi : exécuté dans le prochain tour.
<b>2</b>	<input type="checkbox"/> <b>Sous-tension (L)* :</b> Pendant [5 + Mod. de CHA] tours, 1d6 DM si touché ou blessé. Attaque magique (10 m) inflige [1d6 + Mod. de CHA] DM.	<input type="checkbox"/> <b>Mirage (L)* :</b> Visuelle et sonore, [5 + Mod. de CHA] minutes (ou tours si animée), 10 m de coté / rang et portée de 500 m (50 m si animée).	<input type="checkbox"/> <b>Sommeil (L)* :</b> [1d6 + Mod. de CHA] cibles, diamètre 10 m, portée 20 m, PV max inférieur ou égal à attaque magique, [5 + Mod. de CHA] minutes.
<b>3</b>	<input type="checkbox"/> <b>Télékinésie (L)* :</b> Objet ou cible volontaire de 50 kg / rang, portée de 20 m, 10 m par action de mouvement et durée [5+Mod. de CHA] tours.	<input type="checkbox"/> <b>Imitation (L)* :</b> Créature de taille proche (+ ou - 50 cm), vue pendant l'incantation. Durée [5 + Mod. de CHA] minutes. Etre touché arrête le sort.	<input type="checkbox"/> <b>Confusion (L)* :</b> Attaque magique (20 m), [3 + Mod. de CHA] tours 1d6 : 1-3 pas d'action, 4-6 attaque le plus proche. SAG difficulté [10 + Mod. de CHA] met fin au sort.
<b>4</b>	<input type="checkbox"/> <b>Foudre (L)* :</b> Test d'attaque magique (sur ligne de 10 m) pour [4d6 + Mod. de CHA] DM. Test de DEX diff. [12 + Mod. de DEX] : DM / 2.	<input type="checkbox"/> <b>Dédoublement (L)* :</b> Attaque magique (20 m), une fois par combat par cible, pendant [5 + Mod. de CHA] tours. PV et DM divisés par 2.	<input type="checkbox"/> <b>Amitié (L)* :</b> Attaque magique (10 m) contre le max de PV d'un humanoïde : amitié. 1 fois / jour, SAG difficulté [12 + Mod. de CHA] pour résister.
<b>5</b>	<input type="checkbox"/> <b>Forme éthérée (L)* :</b> Translucide et intangible pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Passe à travers les obstacles et ne peut subir aucun DM physique.	<input type="checkbox"/> <b>Tueur fantasmagorique (L)* :</b> 1 / jour / créature de niveau égal ou inférieur, attaque magique en opposition, 20 m, test de SAG [10 + Mod. de CHA] : 0 PV ou renversé.	<input type="checkbox"/> <b>Domination (L)* :</b> Attaque magique opposée (20 m) : contrôle pendant [1d4 + Mod. CHA] min. Si DM, SAG difficulté [10 + Mod. de CHA] pour résister.

## EQUIPEMENT

Bourse :	pp	po	pa	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		
<b>DEX</b> DEXTÉRITÉ		
<b>CON</b> CONSTITUTION		
<b>INT</b> INTELLIGENCE		
<b>SAG</b> SAGESSE		
<b>CHA</b> CHARISME		

en armure

**INITIATIVE**  
Valeur DEX + Bonus

**DEFENSE**  
10 + DEX + Armure + Bouclier

**VITALITE**  
**DV**  
DÉS DE VIE

**d10**

**PV**  
POINTS DE VIE

POINTS DE VIE RESTANTS

**RECUPERATION**

### COMBAT

	Test	Dommages
<b>ATAQUES AU CONTACT</b> <small>Test d'attaque = FOR + NIV</small>		
<b>ATAQUES A DISTANCE</b> <small>Test d'attaque = DEX + NIV</small>		
<b>ATAQUES MAGIQUES</b> <small>Test d'attaque = INT + NIV</small>		

### 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>	Maître d'arme	Combat	Résistance
<b>1</b>	<input type="checkbox"/> <b>Arme de prédilection :</b> +1 en attaque lorsqu'une épée longue est utilisée.	<input type="checkbox"/> <b>Vivacité :</b> Le guerrier gagne +3 en Initiative.	<input 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 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

Bourse :	pp	po	pa	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		
<b>DEX</b> DEXTERITÉ		
<b>CON</b> CONSTITUTION		
<b>INT</b> INTELLIGENCE		
<b>SAG</b> SAGESSE		
<b>CHA</b> CHARISME		

en armure

### INITIATIVE

Valeur DEX + Bonus

### DEFENSE

10 + DEX + Armure + Bouclier

### VITALITE

**DV**

DÉS DE VIE

d6

**PV**

POINTS DE VIE

POINTS DE VIE RESTANTS

### RECUPERATION

## COMBAT

	Test	Domages
<b>ATAQUES AU CONTACT</b> Test d'attaque = FOR + NIV		
<b>ATAQUES A DISTANCE</b> Test d'attaque = DEX + NIV		
<b>ATAQUES 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>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Précision :</b> Score d'attaque à distance pour combattre au contact avec une arme à une main.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Chant des héros (L) :</b> Tous les alliés à portée de voix obtiennent un bonus de +1 à tous leurs tests pendant [5+ Mod. de CHA] tours.	<input type="checkbox"/> <b>Charmant :</b> +2 par rang atteint dans cette voie pour tous les tests de CHA visant à séduire, baratiner ou mentir.
<b>2</b>	<input type="checkbox"/> <b>Intelligence du combat :</b> Le barde ajoute son Mod. d'INT en Initiative et en DEF en plus de son Mod. de DEX.	<input type="checkbox"/> <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.	<input type="checkbox"/> <b>Dentelles et rapière :</b> Sans armure et avec une rapière ou une épée, le barde obtient +1 / rang en DEF contre les attaques au contact.
<b>3</b>	<input type="checkbox"/> <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.	<input type="checkbox"/> <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.	<input type="checkbox"/> <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>	<input type="checkbox"/> <b>Attaque flamboyante (L) :</b> Attaque de contact avec un bonus d'attaque et de DM égal à son Mod. de CHA.	<input type="checkbox"/> <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.	<input type="checkbox"/> <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>	<input type="checkbox"/> <b>Botte mortelle :</b> Si score total d'attaque au contact supérieur ou égal à la DEF +10, +2d6 DM.	<input type="checkbox"/> <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.	<input type="checkbox"/> <b>Charisme héroïque :</b> CHA augmentée de +2. Lance deux d20 et conserve le meilleur résultat pour les tests de CHA.

## EQUIPEMENT

Bourse :			
pp	po	pa	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		
<b>DEX</b> DEXTERITÉ		
<b>CON</b> CONSTITUTION		
<b>INT</b> INTELLIGENCE		
<b>SAG</b> SAGESSE		
<b>CHA</b> CHARISME		

en armure

### INITIATIVE

Valeur DEX + Bonus

### DEFENSE

10 + DEX + Armure + Bouclier

### VITALITE

#### DV

DÉS DE VIE

d12

#### PV

POINTS DE VIE

POINTS DE VIE RESTANTS

### RECUPERATION

### COMBAT

	Test	Dommmages
<b>ATAQUES AU CONTACT</b> Test d'attaque = FOR + NIV		
<b>ATAQUES A DISTANCE</b> Test d'attaque = DEX + NIV		
<b>ATAQUES 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>	<input type="checkbox"/> <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.	<input type="checkbox"/> <b>Réflexes félines :</b> +1 par rang à l'initiative et à tous les tests de DEX destinés à esquiver un danger (boule de feu, souffle, pièges, etc.).	<input type="checkbox"/> <b>Proche de la nature :</b> +1 par rang dans la voie aux tests de survie, de discrétion ou d'observation en milieu naturel.
<b>2</b>	<input type="checkbox"/> <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.	<input type="checkbox"/> <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.	<input type="checkbox"/> <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>	<input type="checkbox"/> <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.	<input type="checkbox"/> <b>Enchaînement :</b> Adversaire à 0 PV avec attaque de contact : attaque gratuite sur un autre adversaire au contact.	<input type="checkbox"/> <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>	<input type="checkbox"/> <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).	<input type="checkbox"/> <b>Déchaînement d'acier (L) :</b> 10 m en ligne droite et attaque à chaque adversaire croisé.	<input type="checkbox"/> <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>	<input type="checkbox"/> <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.	<input type="checkbox"/> <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.	<input type="checkbox"/> <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

	Bourse :	pp	po	pa	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		
<b>DEX</b> DEXTERITÉ		
<b>CON</b> CONSTITUTION		
<b>INT</b> INTELLIGENCE		
<b>SAG</b> SAGESSE		
<b>CHA</b> CHARISME		

en armure

### INITIATIVE

Valeur DEX + Bonus

### DEFENSE

10 + DEX + Armure + Bouclier

### VITALITE

**DV**

DÉS DE VIE

d8

**PV**

POINTS DE VIE

POINTS DE VIE RESTANTS

### RECUPERATION

### COMBAT

	Test	Dommages
<b>ATTAQUES AU CONTACT</b> Test d'attaque = FOR + NIV		
<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>	<b>Guerre sainte</b>	<b>Prrière</b>	<b>Soins</b>
<b>1</b>	<input 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 type="checkbox"/> <b>Bénédictio (L)* :</b> +1 à tous leurs tests de caractéristique et d'attaque pour tous les compagnons en vue pendant [3 + Mod. de SAG] tours.	<input type="checkbox"/> <b>Soins légers (L)* :</b> Toucher une cible : + [1d8 + niveau du prêtre] PV (chaque jour : <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> )
<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 + niveau du prêtre] PV (chaque jour : 1 fois par rang). <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<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

Bourse :	pp	po	pa	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).

**FORME D'ARBRE ANIMÉ :**  
 Init 7 DEF 13 PV [druide]  
 Attaque de contact = [niveau druide]  
 DM 1d6+3  
 Déplacement : 10 m / tour  
 RD : 10 / armes tranchantes et feu

**OISEAU DE PROIE :**  
 DEF 15 PV [partagés avec le druide]  
 Attaque de contact = [attaque magique du druide], DM 1d4+1

### CARAC. Valeur Mod.

<b>FOR</b> FORCE		
<b>DEX</b> DEXTERITÉ		
<b>CON</b> CONSTITUTION		
<b>INT</b> INTELLIGENCE		
<b>SAG</b> SAGESSE		
<b>CHA</b> CHARISME		

en armure

### INITIATIVE

Valeur DEX + Bonus

### DEFENSE

10 + DEX + Armure + Bouclier

### VITALITE

DV

DÉS DE VIE

d8

PV

POINTS DE VIE

POINTS DE VIE RESTANTS

### RECUPERATION

## COMBAT

	Test	Dommages
<b>ATTAQUES AU CONTACT</b> Test d'attaque = FOR + NIV		
<b>ATTAQUES A DISTANCE</b> Test d'attaque = DEX + NIV		
<b>ATTAQUES MAGIQUES</b> Test d'attaque = SAG + NIV		

## 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 type="checkbox"/> <b>Maître de la survie :</b> +2 par rang dans la voie à tous les tests basés sur la survie en milieu naturel (survie, vigilance, discrétion, etc.).	<input type="checkbox"/> <b>Baies magiques (L)* :</b> [1d6 + Mod. de SAG] fruits qui offrent l'équivalent d'un repas et [1d6 + niveau du druide] PV. 1 fruit par jour par personnage.	<input type="checkbox"/> <b>Langage des animaux :</b> communication limitée avec les animaux, ceux-ci se comportent amicalement. +2 par rang 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 type="checkbox"/> <b>Nuée d'insectes (L)* :</b> Attaque magique (20 m), 1 DM / tour et -2 à toutes les tests pendant [5 + Mod. de SAG] 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

<b>Bourse :</b>	pp	po	pa	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		
<b>DEX</b> DEXTERITÉ		
<b>CON</b> CONSTITUTION		
<b>INT</b> INTELLIGENCE		
<b>SAG</b> SAGESSE		
<b>CHA</b> CHARISME		

en armure

### INITIATIVE

Valeur DEX + Bonus

### DEFENSE

10 + DEX + Armure + Bouclier

### VITALITE

**DV**

DÉS DE VIE

d6

**PV**

POINTS DE VIE

POINTS DE VIE RESTANTS

### RECUPERATION

## COMBAT

	Test	Dommmages
<b>ATAQUES AU CONTACT</b> Test d'attaque = FOR + NIV		
<b>ATAQUES A DISTANCE</b> Test d'attaque = DEX + NIV		
<b>ATAQUES 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>	Assassin	Déplacement	Roublard
<b>1</b>	<input type="checkbox"/> <b>Discrétion :</b> +2 à son test de DEX pour chaque rang acquis dans cette voie pour passer inaperçu.	<input type="checkbox"/> <b>Esquive :</b> Le voleur est très vif et bénéficie d'un bonus de +1 par rang dans cette voie à sa DEF et à tous ses tests de DEX destinés à esquiver.	<input type="checkbox"/> <b>Doigts agiles :</b> +2 par rang pour tous ses tests de DEX liés à la précision : crocheter une serrure, désamorcer un piège, pickpocket...
<b>2</b>	<input type="checkbox"/> <b>Attaque sournoise (L) :</b> attaquer dans le dos ou par surprise : + 1d6 DM par rang dans cette voie (ils ne sont pas multipliés en cas de critique).	<input type="checkbox"/> <b>Chute :</b> Peut tomber de 3 m par rang dans cette voie sans se faire mal.	<input type="checkbox"/> <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>	<input type="checkbox"/> <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.	<input type="checkbox"/> <b>Acrobatie :</b> test de DEX diff. 15, pour franchir un obstacle ou surprendre son adversaire (et utiliser l'attaque sournoise).	<input type="checkbox"/> <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>	<input type="checkbox"/> <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.	<input type="checkbox"/> <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).	<input type="checkbox"/> <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>	<input type="checkbox"/> <b>Ouverture mortelle :</b> Une fois par combat, une réussite critique automatique (même les d6 d'attaque sournoise, sont multipliés par deux).	<input type="checkbox"/> <b>Dextérité héroïque :</b> DEX augmentée de +2. Lance deux d20 et conserve le meilleur résultat pour les tests de DEX.	<input type="checkbox"/> <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

Bourse :	pp	po	pa	pc