

## Krush

Guerrier demi-orque



### Description

**Sexe :** masculin      **Âge :** 18 ans  
**Taille :** 1,98 m      **Poids :** 120 kg

Lisez le texte suivant aux autres joueurs quand le MJ vous le demandera :

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 forgée dans un acier sombre comme la nuit. Au combat, il manie un grand bouclier et une grande épée qui semble avoir beaucoup servie.

NOM DU JOUEUR

CARAC.	Valeur	Mod.	
<b>FOR</b> FORCE	19	+4	
<b>DEX</b> DEXTÉRITÉ	11	+0	
<b>CON</b> CONSTITUTION	16	+3	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	9	-1	
<b>SAG</b> SAGESSE	12	+1	
<b>CHA</b> CHARISME	8	-1	

VITALITÉ      Niv 5

<b>PV</b> POINTS DE VIE	52	
----------------------------	----	--

POINTS DE VIE RESTANTS

### CAPACITÉS DE GUERRIER

	Voie 1 :	Voie 2 :
	<b>Voie du bouclier</b>	<b>Voie du combat</b>
1	<input type="checkbox"/> <b>Protéger un allié</b> Permet d'ajouter le Mod. de  du bouclier à un compagnon.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Vivacité</b> +3 en Initiative.
2	<input type="checkbox"/> <b>Absorber un coup (L)</b> Annule un coup par tour grâce à un test de .	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Désarmer</b> 1/combat, peut désarmer son adv grâce à un test opposé de .
3	<input type="checkbox"/> <b>Absorber un sort (L)</b> Annule le sort grâce à un test de .	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Double attaque (L)</b> Peut faire 2 tests de  par tour avec un malus de -2.
4	<input type="checkbox"/> <b>Armure lourde</b> L'armure offre +7 en  et protège des coups critiques.	<input type="checkbox"/> <b>Attaque circulaire (L)</b> Peut attaquer chaque adv situé au contact.

<b>NIVEAU</b>	5 6 7 8 9
<b>DÉ DE VIE</b>	d10

ATTAQUE	Mod.	
<b>CONTACT</b>	+9	
<b>DISTANCE</b>	+5	
<b>MAGIQUE</b>	+6	

Arme		Dégâts
Epée bâtarde	+10	1d8+6
Epée bâtarde (2 mains)*	+10	1d12+6
Javelot	+5	1d6

DÉFENSE

<b>DÉFENSE</b>	20*	
----------------	-----	--

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX + Mod. voie

Armures	Mod.
Demi-plaque	+6
Bouclier	+2

\* Si Krush utilise son épée bâtarde à 2 mains, il ne peut pas se servir de son bouclier en même temps et sa DEF passe à 18

## ORIGINE

Krush a grandi dans les monts Vierges, une zone sauvage située à la frontière entre la forêt de Myrviel et le Comté de Ponant. Ses parents l'ont trouvé bébé, abandonné au pied des montagnes. Malgré son ascendance orque évidente, ils l'ont élevé comme leur propre fils. Mais très jeune déjà, Krush se sentait trop différent pour s'intégrer au sein du village. En dépit de l'amour de ses parents adoptifs, il choisit de partir pour faire ses premières armes en tant que garde-caravane. C'est là qu'il fit la connaissance de Rodrick, le fils d'un de ses employeurs.

## COMPAGNON ANIMAL, MONTURE, ETC

Nom :

FOR :      DEX :      CON :

INT :      SAG :      CHA :

DEF :      PV :      Init :

ATT :      DM :

Capacités :

## ÉQUIPEMENT

Sur moi :

Objets magiques :

**Ceinture de force de géant.** Cette large ceinture de cuir décorée d'une énorme tête de taureau en bronze confère une grande force. Les yeux du taureau luisent d'une lueur rouge.

**Note :** Dans le noir, cette lueur pourra attirer l'attention sur le personnage qui la porte.

**Pouvoir :** Cette ceinture accorde un bonus de +2 à la valeur de FOR du personnage. Cela correspond à un bonus de +1 au Mod. de caractéristique (tests de FOR, attaques au contact et dommages).

Sac d'aventurier :

1 couverture  
1 torche  
1 briquet à silex  
1 gamelle  
1 outre d'eau

Richesses :

45 pièces d'argent

## CAPACITÉS DE GUERRIER

	Voie 3 :	Voie 4 :	Voie 5 :
	<b>Voie de la résistance</b>	<b>Voie du maître d'armes</b>	<b>Voie du soldat</b>
1	<b>■ Robustesse</b> +3  au rang 1 ; +3  au rang 3.	<b>■ Arme de prédilection</b> Choisir une arme (épée bâtarde), +1  .	<b>□ Posture de combat</b> Jusqu'à -1/rang en attaque,  ou DM et même bonus au choix en attaque,  ou DM.
2	<b>■ Armure naturelle</b> +2 à la  ; +4  au rang 4.	<b>■ Science du critique</b> Critiques sur 19-20 (18-20 rapière ou Vivelame).	<b>□ Combat en phalange</b> Attaquez une créature au contact d'un allié, gagnez +1 en  et DM.
3	<b>□ Second souffle (L)</b> 1/combat, Récupère [1d10 + niveau + Mod. de CON]  .	<b>■ Spécialisation</b> +2 aux DM avec arme de prédilection.	<b>□ Prouesse</b> 1/tour, sacrifier 1d4  pour +5 test de FOR ou de DEX.
4	<b>□ Dur à cuire</b> à zéro  , peut encore agir un tour +5 aux tests de CON.	<b>□ Attaque parfaite (L)</b> Lancez 2d20 en  , gardez le meilleur, +1d6 DM.	<b>□ Dernier rempart (L)</b>  simple à son tour +  contre chaque ennemi qui se déplace. Adversaire blessé = stoppé.

## Maëla

Magicienne elfe



### Description

**Sexe :** féminin      **Âge :** 124 ans  
**Taille :** 1,88 m      **Poids :** 60 kg

Lisez le texte suivant aux autres joueurs quand le MJ vous le demandera :

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.

NOM DU JOUEUR

CARAC.	Valeur	Mod.	
<b>FOR</b> FORCE	8	-1	
<b>DEX</b> DEXTÉRITÉ	15	+2	
<b>CON</b> CONSTITUTION	10	+0	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	16	+3	
<b>SAG</b> SAGESSE	11	+0	
<b>CHA</b> CHARISME	15	+2	

VITALITÉ      Niv 5

<b>PV</b> POINTS DE VIE	16	
----------------------------	----	--

POINTS DE VIE RESTANTS

--

<b>NIVEAU</b>	5 6 7 8 9
<b>DÉ DE VIE</b>	d4

ATTAQUE      Mod.

<b>CONTACT</b>	+5	
<b>DISTANCE</b>	+7	
<b>MAGIQUE</b>	+9	

Arme      Dégâts

Bâton ferré	+5	1d6

DÉFENSE

<b>DÉFENSE</b>	13	
----------------	----	--

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX + Mod. voie

Armures      Mod.

Robe elfique	+1

### CAPACITÉS DE MAGICIEN

	Voie 1 :	Voie 2 :
	<b>Magie destructrice</b>	<b>Magie protectrice</b>
1	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Projectile magique (L)</b> DM automatique 1d4 ; 1d6 au rang 4.	<input type="checkbox"/> <b>Armure du mage (L)</b> +4 à la  jusqu'à la fin du combat.
2	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Rayon affaiblissant (L)</b> -2 en FOR,  et DM pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours.	<input type="checkbox"/> <b>Chute ralentie (L)</b> Chute réduite de 6 m par rang dans cette voie.
3	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Flèche enflammée (L)</b> DM [1d6 + Mod. d'INT] +1d6 par tour (1 ou 2 fin du sort).	<input type="checkbox"/> <b>Flou (L)</b> 1/2 DM   pendant [1d4 + Mod. d'INT] tours.
4	<input type="checkbox"/> <b>Boule de feu (L)</b> DM [4d6 + Mod. d'INT] rayon de 6 m, test de DEX 1/2 DM.	<input type="checkbox"/> <b>Cercle de protection (L)</b> annule l'effet d'un sort (cercle de 3 personnes ; 1/tour).

## ORIGINE

Maëla est née dans l'immense forêt de Hautesylve située à la frontière nord-est de la Principauté. Elle montra très tôt un don pour la magie et elle se rendit à la capitale Syndoril, l'extraordinaire cité des arbres géants, pour y améliorer son art durant de longues années avant de visiter la forêt de Myrviel et le village de Clairval.

## COMPAGNON ANIMAL, MONTURE, ETC

Nom : Flamille

FOR : -4    DEX : +3    CON : +0

INT : -2    SAG : +2    CHA : -2

DEF : 15    PV : \*    Init : 15

ATT :    DM :

\* partagés avec Maëla

Capacités :

## ÉQUIPEMENT

Sur moi :

Sac d'aventurier :

1 couverture  
1 grimoire  
1 torche  
1 briquet à silex  
1 gamelle  
1 outre d'eau

Objets magiques :

**Vieux grimoire.** Ce vieux recueil de pages parcheminées et noircies contient d'innombrables écrits magiques.

**Pouvoir :** Ce grimoire accorde la capacité Cécité (L) une fois par jour. Le magicien peut effectuer une attaque magique contre un adversaire. Si elle réussit, ce dernier perd la vue pendant 2 tours. Un adversaire aveuglé subit un malus de -5 à la DEF et à tous ses tests d'attaque et de dommages.

**Robe elfique.** Cette magnifique robe semble taillée dans un tissu à la fois fin et indestructible. La robe octroie un bonus de +1 en Défense à son porteur si celui-ci ne porte pas d'armure. Elle peut être portée même par un personnage qui ne maîtrise aucune armure.

Potion de soins supérieurs (2d8+5).

Richesses :

55 pièces d'argent

## CAPACITÉS DE MAGICIEN

	Voie 3 :	Voie 4 :	Voie 5 :
	Voie de la résistance	Voie de la magie des arcanes	Voie de la magie élémentaire
1	<input type="checkbox"/> <b>Lumière (L)</b> Lumière magique rayon de 20 m pendant 10 minutes.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Familiier (L)</b> +2 en Init. si familier en vue. Sens partagés. Si tué, invoquer 24 h plus tard.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Asphyxie (L)</b> Test ☠️ (portée de 20 m), 1d6 DM/tour pendant 1 + Mod. d'INT tours.
2	<input type="checkbox"/> <b>Détection de la magie (L)</b> Détection des objets magiques rayon de 15 m.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Forme gazeuse (L)</b> 1d4 + Mod. d'INT tours. Vitesse 10 m/tour. Pas de capacité, pas de DM. Attendre 10 mn avant de relancer.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Protection contre les éléments (L)</b> Pendant 5 + Mod. d'INT tours, retrancher [Rang x 2] DM au feu, froid, électricité, acide.
3	<input type="checkbox"/> <b>Invisibilité (L)</b> Pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes sauf att ou capacité (L).	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Hâte (L)</b> Pendant 1d6 + Mod. d'INT tours, une attaque ou mouvement en plus par tour.	<input type="checkbox"/> <b>Arme enflammée (L)</b> +1d6 DM de feu pendant 5 + Mod. d'INT tours.
4	<input type="checkbox"/> <b>Vol (L)</b> Peut voler pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes.	<input type="checkbox"/> <b>Téléportation (L)</b> À moins de [INT x 10] mètres. Lieu d'arrivée en vue ou parfaitement connu.	<input type="checkbox"/> <b>Respiration aquatique (L)</b> Respirer sous l'eau 10 minutes. +1 allié par point de Mod. d'INT.

## Karoom

Prêtre nain



### Description

**Sexe :** masculin      **Âge :** 45 ans  
**Taille :** 1,20 m      **Poids :** 90 kg

Lisez le texte suivant aux autres joueurs quand le MJ vous le demandera :

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.

NOM DU JOUEUR

CARAC.	Valeur	Mod.	
<b>FOR</b> FORCE	14	+2	
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	10	+0	
<b>CON</b> CONSTITUTION	15	+2	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	9	-1	
<b>SAG</b> SAGESSE	16	+3	
<b>CHA</b> CHARISME	11	+0	

VITALITÉ	Niv 5	
<b>PV</b> POINTS DE VIE	38	

POINTS DE VIE RESTANTS

<b>NIVEAU</b>	5 6 7 8 9
<b>DÉ DE VIE</b>	d8

ATTAQUE	Mod.	
<b>CONTACT</b>	+7	
<b>DISTANCE</b>	+5	
<b>MAGIQUE</b>	+8	

Arme		Dégâts
Marteau de guerre	+7	1d6+2

DÉFENSE		
<b>DÉFENSE</b>	18	

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX + Mod. voie

Armures	Mod.
Chemise de mailles	+4
Bouclier	+3

### CAPACITÉS DE PRÊTRE

	Voie 1 :	Voie 2 :
	<b>Voie de la guerre sainte</b>	<b>Voie de la prière</b>
1	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Arme bénie</b> Relance le dé de dégâts sur un « 1 ». DM magiques.	<input type="checkbox"/> <b>Bénédition (L)</b> +1 att et carac aux alliés pendant [3 + Mod. de SAG] tours.
2	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Bouclier de la foi</b> +1 en  ; +2 en  au rang 4.	<input type="checkbox"/> <b>Destruction de morts-vivants (L)</b> Test SAG diff 13, DM 2d6 ; DM 3d6 au rang 4.
3	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Marteau spirituel (L)</b> portée 30 mètres et DM [1d8 + Mod. de SAG].	<input type="checkbox"/> <b>Sanctuaire (L)</b> Pas d'att sauf test SAG diff 15, pendant [5 + Mod. SAG] tours.
4	<input type="checkbox"/> <b>Châtiment divin (L)</b> Ajouter Mod. de SAG en  et DM sur une attaque.	<input type="checkbox"/> <b>Intervention divine</b> 1/combat, peut décider qu'un test est réussi ou non.

## ORIGINE

Karoom est né à Goruz Kal, une cité naine presque abandonnée située un peu au nord de Ferrance (capitale de la Principauté). Mais c'est en rendant visite à un oncle dans les monts Argentés et plus précisément dans la capitale des nains, la monumentale vallée de Kaerimbor, qu'il a eu la révélation de sa vocation et qu'il a rejoint l'ordre des prêtres de Thürdim.

## COMPAGNON ANIMAL, MONTURE, ETC

Nom :

FOR :      DEX :      CON :

INT :      SAG :      CHA :

DEF :      PV :      Init :

ATT :      DM :

Capacités :

## ÉQUIPEMENT

Sur moi :

Objets magiques :

**Bouclier de protection.** Ce grand bouclier d'acier est orné d'une magnifique gravure de dragon et de symboles guerriers provenant d'une antique civilisation.

Pouvoir : Ce bouclier accorde un bonus total de +3 à la DEF.

Sac d'aventurier :

1 couverture  
1 torche  
1 briquet à silex  
1 gamelle  
1 outre d'eau

Richesses :

55 pièces d'argent

## CAPACITÉS DE PRÊTRE

	Voie 3 :	Voie 4 :	Voie 5 :
	Voie des soins	Voie de la foi	Voie de la spiritualité
1	<p><b>■ Soins légers (L)</b> Cible touchée récupère [1d8 + niv]  (rang/jour). ○○○○</p>	<p><b>■ Parole divine</b> +2/rang aux tests de CHA visant à convaincre ou convertir son auditoire.</p>	<p><input type="checkbox"/> <b>Vêtements sacrés</b> Si pas d'armure  de 14 (+ bonus habituels).</p>
2	<p><b>■ Soins modérés (L)</b> Cible touchée récupère [2d6 + niv]  (rang/jour). ○○○○</p>	<p><b>■ Arme d'argent (L)</b> Inflige 1d6 + Mod. de SAG DM. +2 en att. et +1d6 DM vs démons et morts-vivants.</p>	<p><input type="checkbox"/> <b>Protection contre le mal (L)</b> +2 résistance et -2 DM des mort-vivants, démons, élémentaires pour un combat.</p>
3	<p><b>■ Soins de groupe (L)</b> Prêtre et alliés récupèrent [1d8 + niv]  (1/combat). ○</p>	<p><input type="checkbox"/> <b>Ailes célestes (L)</b> Voler à vitesse x2 pendant 5 + Mod. de SAG tours. Vol stationnaire = action de mouvement.</p>	<p><input type="checkbox"/> <b>Délivrance (L)</b> Annule pénalités, malédiction, mutilation, amputation, poisons, pétrification (portée touché).</p>
4	<p><input type="checkbox"/> <b>Guérison (L)</b> Cible touchée récupère tous ses  + guérison maladies (1/jour). ○</p>	<p><input type="checkbox"/> <b>Foudres divines (L)</b> 1d6 + Mod. de SAG DM, 1 m autour du prêtre. Test  (1 seul) contre  de chaque cible.</p>	<p><input type="checkbox"/> <b>Marche des plans (L)</b> 1/jour, jusqu'à 3 + Mod. de SAG tours, déplacement de 10 km/tour. Arrivée à 1d6 km près.</p>

# CHRONIQUES OUBLIÉES

## Félin dra

Rôdeuse demi-elfe



### Description

**Sexe :** féminin

**Âge :** 24 ans

**Taille :** 1,68 m

**Poids :** 60 kg

Lisez le texte suivant aux autres joueurs quand le MJ vous le demandera :

Félin dra 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 Félin dra avant de mourir est le son produit par la corde de son grand arc en bois.

NOM DU JOUEUR

CARAC.	Valeur	Mod.	
<b>FOR</b> FORCE	13	+1	
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	16	+3	
<b>CON</b> CONSTITUTION	13	+1	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	10	+0	
<b>SAG</b> SAGESSE	14	+2	
<b>CHA</b> CHARISME	9	-1	

VITALITÉ

Niv 5

<b>PV</b> POINTS DE VIE	33	
----------------------------	----	--

POINTS DE VIE RESTANTS

<b>NIVEAU</b>	5 6 7 8 9
<b>DÉ DE VIE</b>	d8

ATTAQUE Mod.

<b>CONTACT</b>	+6	
<b>DISTANCE</b>	+8	
<b>MAGIQUE</b>	+7	

Arme

Dégâts

Arc long	+9	1d8+2 +1d6
Épée longue	+6	1d8+1

DÉFENSE

<b>DÉFENSE</b>	16	
----------------	----	--

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX + Mod. voie

Armures

Mod.

Armure de cuir renforcé	+3

### CAPACITÉS DE RÔDEUR

	Voie 1 :	Voie 2 :
	<b>Voie de l'archer</b>	<b>Voie du compagnon animal</b>
1	<p>■ <b>Sens affutés</b> +2/rang perception ; [+ Mod. SAG] en Init et DM des ☒.</p>	<p>■ <b>Odorât</b> +5 aux tests de SAG pour suivre des traces.</p>
2	<p>■ <b>Tir aveugle (L)</b> Peut faire des tests de ☒ contre les ennemis invisibles.</p>	<p>■ <b>Surveillance</b> 1 test de ☒ avant le 1er tour, +5 au test de surprise et Initiative.</p>
3	<p>■ <b>Tir rapide (L)</b> Peut faire 2 tests de ☒ ce tour.</p>	<p>■ <b>Combat</b> Le loup combat. Init 13, 🌀 14, ☒ [niv], DM 1d6 + 1, 🍀 [niv × 4].</p>
4	<p>☐ <b>Flèche de mort (L)</b> Permet de lancer 2d20 sur les tests de ☒, DM x 2.</p>	<p>☐ <b>Empathie animal (L)</b> Communique avec le loup à distance ; guérit 1 🍀 pour 1 🍀.</p>

## ORIGINE

Félintra est native de la petite cité de Twemby à la frontière avec le royaume elfique de Hautesylve. Les elfes peuvent sembler tolérants, mais son père dû pourtant s'exiler dans la petite cité humaine lorsqu'il devint de notoriété publique qu'il était tombé amoureux d'une simple humaine et avait eu une enfant de cette union.

## COMPAGNON ANIMAL, MONTURE, ETC

Nom : Shade

FOR : +1 DEX : +1 CON : +1

INT : -3 SAG : +2 CHA : -2

DEF : 14 PV : 20 Init : 13

ATT : +5 DM : 1d6+1

Capacités :

## ÉQUIPEMENT

Sur moi :

Objets magiques :

**Arc de feu de Gardamus.** Cet arc ancien a été taillé dans un bois sombre et dur. Sa corde est argentée.

Pouvoir : Cet arc accorde un bonus de +1 aux attaques à distance et les flèches tirées s'enflamment automatiquement, ajoutant 1d6 DM (de feu) supplémentaires.

Sac d'aventurier :

1 couverture  
1 carquois deèches  
1 torche  
1 dague  
1 briquet à silex  
1 gamelle  
1 outre d'eau

Richesses :

35 pièces d'argent

## CAPACITÉS DE RÔDEUR

	Voie 3 :	Voie 4 :	Voie 5 :
	Voie du traqueur	Voie de l'escarmouche	Voie de la survie
1	<input type="checkbox"/> <b>Pas de loup</b> +2 par rang aux tests de discrétion en forêt.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Chasseur émérite</b> +2 en att.et DM contre des animaux et +2/rang aux tests de SAG pour pister.	<input type="checkbox"/> <b>Endurant</b> +2/rang aux tests de CON pour résister à la fatigue, aux intempéries et survie en milieu naturel.
2	<input type="checkbox"/> <b>Ennemi juré</b> + [Mod. de SAG] aux tests de   et +1d6 DM contre l'ennemi juré.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Traquenard (L)</b> +2 en att. et +2d6 aux DM sur la 1ère attaque contre une créature s'il possède une meilleure Init.	<input type="checkbox"/> <b>Nature nourricière</b> 1 h en forêt, pour nourrir 2 personnes/rang. En 1d6 h, soigner 1d6  /rang à répartir.
3	<input type="checkbox"/> <b>Embuscade</b> Si le groupe est caché, les adv attaqués sont surpris 1 tour.	<input type="checkbox"/> <b>Attaque éclair (L)</b> + Mod. de DEX en  et aux DM pour cette offensive.	<input type="checkbox"/> <b>Grand pas</b> +10 m de déplacement en milieu naturel. +5 aux tests de natation et d'escalade.
4	<input type="checkbox"/> <b>Second ennemi juré</b> Choisit un deuxième ennemi juré.	<input type="checkbox"/> <b>Repli (L)</b> Après 40 m en forêt en s'éloignant, test de DEX difficulté 10 pour disparaître.	<input type="checkbox"/> <b>Incevable (L)</b> 1/combat, si o  , récupérer [3d6 + Mod. de CON]  .

## Rodrick

Voleur humain



### Description

**Sexe :** masculin      **Âge :** 30 ans  
**Taille :** 1,84 m      **Poids :** 70 kg

Lisez le texte suivant aux autres joueurs quand le MJ vous le demandera :

Avec sa tignasse noire et sa petite barbichette, Rodrick 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 !

NOM DU JOUEUR

CARAC.	Valeur	Mod.	
<b>FOR</b> FORCE	11	+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	15	+2	

VITALITÉ      Niv 5

<b>PV</b> POINTS DE VIE	27	
----------------------------	----	--

POINTS DE VIE RESTANTS

**NIVEAU** 5 6 7 8 9

**DÉ DE VIE** d6

ATTAQUE	Mod.	
<b>CONTACT</b>	+5	
<b>DISTANCE</b>	+8	
<b>MAGIQUE</b>	+4	

Arme		Dégâts
Rapière	+8	1d6
Dague	+8	1d4

DÉFENSE

<b>DÉFENSE</b>	18	
----------------	----	--

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX + Mod. voie

Armures	Mod.
Armure de cuir	+2

### CAPACITÉS DE VOLEUR

	Voie 1 :	Voie 2 :
	<b>Voie de l'assassin</b>	<b>Voie du déplacement</b>
1	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Discretion</b> +2 en DEX par rang pour passer inaperçu.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Esquive</b> +1 par rang à la  (et aux tests de DEX pour esquiver).
2	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Attaque sournoise (L)</b> DM +1d6/rang des att dans le dos ou par surprise.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Chute</b> Pas de DM lors d'une chute de 3 m par rang.
3	<input type="checkbox"/> <b>Ombre mouvante (L)</b> Test de DEX diff 10 pour disparaître pendant 1 tour.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Acrobaties</b> Test de DEX diff 15, acrobatie ou att dans le dos.
4	<input type="checkbox"/> <b>Surprise</b> N'est jamais surpris ; att sournoise non Limitée.	<input type="checkbox"/> <b>Esquive de la magie</b> Test DEX contre , annule ou 1/2 les effets d'un sort.

## ORIGINE

Rodrick est originaire de la cité de Valastir, l'ancienne capitale de l'empire d'Osgild. Son père est un marchand de tissu qui a su tirer profit de l'axe commercial majeur que représente la route qui relie Ferrance aux Marches du Piémont. Il a mené une vie luxueuse mais turbulente durant ses jeunes années. La vie de marchand ne lui convenant pas, il a préféré partir à l'aventure avec Krush, un ancien garde-caravane qui travaillait pour son père et avec qui il s'entendait bien.

## COMPAGNON ANIMAL, MONTURE, ETC

Nom :

FOR :      DEX :      CON :

INT :      SAG :      CHA :

DEF :      PV :      Init :

ATT :      DM :

Capacités :

## ÉQUIPEMENT

Sur moi :

Objets magiques :

**Médaillon de bonne santé.** Ce médaillon magique en argent est gravé de symboles anciens.

Pouvoir : Ce médaillon soigne 1d4 + niveau  perdu, une fois par jour.

Sac d'aventurier :

1 couverture  
5 dagues  
1 torche  
Outils de crochetage  
1 briquet à silex  
1 gamelle  
1 outre d'eau

Richesses :

65 pièces d'argent

## CAPACITÉS DE VOLEUR

	Voie 3 :	Voie 4 :	Voie 5 :
1	<b>Voie du roublard</b> <input type="checkbox"/> <b>Doigts agiles (L)</b> +2 par rang aux tests de DEX pour crocheter, pickpocket...	<b>Voie de l'aventurier</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>Sprint</b> 1/combat, déplacement gratuit de 20 m à n'importe quel moment du tour.	<b>Voie du spadassin</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>Attaque en finesse</b> Utilise  pour une  si arme légère. Peut remplacer Mod. de FOR aux DM par Mod. d'INT.
2	<input type="checkbox"/> <b>Détecter les pièges</b> Test de INT diff 10 (ou 15) pour détecter les pièges.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Provocation (L)</b> Test opposé CHA contre INT, oblige à l'attaquer. Riposte gratuite et, si la cible l'a raté, Attaque sournoise.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Esquive fatale</b> 1/combat, esquiver une  et affecte un autre adversaire au contact. Vérifier la  .
3	<input type="checkbox"/> <b>Croc-en-jambe</b> 17 à 20 sur le dé du test de pour faire tomber au sol.	<input type="checkbox"/> <b>Grâce féline</b> + Mod. de CHA en Init., en  et tests de DEX de déplacement (escalade, saut, course, acrobaties).	<input type="checkbox"/> <b>Frappe chirurgicale</b> Retrancher Mod. d'INT au score de critique en  .
4	<input type="checkbox"/> <b>Attaque paralysante (L)</b> 1/combat,  pour paralyser un adv pendant 1d4 tours.	<input type="checkbox"/> <b>Feindre la mort</b> 1/combat, (même à 0  ). Se relever, +1d6  , +1 action de mouvement et cible <i>surprise</i> .	<input type="checkbox"/> <b>Ambidextrie</b>  gratuite main gauche chaque tour. Pas de capacité limitée sur cette main.

## Alazais

Chevalier humaine



### Description

**Sexe :** féminin      **Âge :** 22 ans  
**Taille :** 1,69 m      **Poids :** 68 kg

Lisez le texte suivant aux autres joueurs quand le MJ vous le demandera :

Dans sa magnifique armure de plaque complète, Alazais possède la prestance naturelle des véritables chevaliers. Mais la jeune femme a indéniablement quelque chose de plus. La forme de son armure, l'ovale de son visage et ses yeux en amande transportent en eux tout le mystère fascinant des cités du sud. Cependant un œil averti notera les bords tranchant de son grand bouclier et la garde en forme de tête de dragon de sa lame, autant de signes qui ne trompent pas sur ses capacités de combattante d'exception.

NOM DU JOUEUR

CARAC.	Valeur	Mod.	
<b>FOR</b> FORCE	14	+2	
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	11	+0	
<b>CON</b> CONSTITUTION	14	+2	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	10	+0	
<b>SAG</b> SAGESSE	11	+0	
<b>CHA</b> CHARISME	15	+2	

VITALITÉ      Niv 5

<b>PV</b> POINTS DE VIE	44	
----------------------------	----	--

POINTS DE VIE RESTANTS

**NIVEAU** 5 6 7 8 9

**DÉ DE VIE** d10

ATTAQUE      Mod.

<b>CONTACT</b>	+7	
<b>DISTANCE</b>	+5	
<b>MAGIQUE</b>	+5	

Arme      Dégâts

Epee longue	+8	1d8+3

DÉFENSE

<b>DÉFENSE</b>	19	
----------------	----	--

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX + Mod. voie

Armures      Mod.

Armure de plaque	+7
Grand bouclier	+2

### CAPACITÉS DE CHEVALIER

	Voie 1 :	Voie 2 :
	<b>Voie du cavalier</b>	<b>Voie de la guerre</b>
1	<input type="checkbox"/> <b>Fidèle monture</b> À dos de monture, +10 m avant ou après une action normale.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Armure sur mesure</b> Pas de malus d'armure métallique.
2	<input type="checkbox"/> <b>Cavalier émérite</b> +2 en  en selle,  monture =  chevalier. Action gratuite pour se mettre en selle.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Encaisser un coup (L)</b> Retrancher Mod. de  armure (+ bouclier) aux DM d'une  ou .
3	<input type="checkbox"/> <b>Monture magique</b> Invoquer (L) sa monture. Guérit l'ensemble de ses  en 1 heure.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Coup de bouclier</b> avec d12 (action gratuite) inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM.
4	<input type="checkbox"/> <b>Charge (L)</b> Parcourir au – 10 m en ligne droite (max 40) et lancer 2d20 en , +1d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> <b>Frappe lourde (L)</b> avec d12 inflige +2d6 DM. Ignore Colosse.

## ORIGINE

Alazaïs est native de Forterive, une cité des Marches du Piémont, une nation voisine de la Principauté d'Arly. Fille d'un baron des Marches et d'une mercenaire de la cité de Xélyls plus au sud, elle a dû quitter le pays lorsque son père fut injustement accusé de félonie. Alazaïs se considère désormais chevalier d'Osgild. Depuis, elle a rencontré Philémon qui lui aussi a dû fuir son propre peuple. Ce point commun les a décidés à voyager ensemble et les a menés, un peu par hasard, jusqu'au village de Clairval.

## COMPAGNON ANIMAL, MONTURE, ETC

Nom :

FOR :      DEX :      CON :

INT :      SAG :      CHA :

DEF :      PV :      Init :

ATT :      DM :

Capacités :

## ÉQUIPEMENT

Sur moi :

Sac d'aventurier :

1 couverture  
1 trousse de soins  
1 torche  
1 briquet à silex  
1 gamelle  
1 outre d'eau

Objets magiques :

**Épée du dragon.** Cette magnifique épée est constituée de l'acier le plus solide et dispose d'une garde de bronze en forme de tête de dragon. Il s'agit d'un dragon d'or bénéfique, emblème de la famille d'Alazaïs.

Pouvoirs : L'épée donne un bonus de +1 en attaque au contact  et aux DM et le tranchant exceptionnel de la lame permet d'obtenir un coup critique sur un résultat de 19 à 20 au d20. Enfin, elle peut produire de la lumière dans un rayon de 10 mètres lorsque son porteur prononce la formule "Lux Draconis".

Richesses :

55 pièces d'argent

## CAPACITÉS DE CHEVALIER

	Voie 3 :	Voie 4 :	Voie 5 :
	Voie du héros	Voie du meneur d'homme	Voie de la noblesse
1	<p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Ignorer la douleur</b> 1/combat, notez les DM d'une attaque et perdez les  à la fin du combat.</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Sans peur</b> Immunisé à la peur. + [2 + Mod. de CHA] aux alliés.</p>	<p><input type="checkbox"/> <b>Éduqué</b> Lire et écrire, +1/rang tests d'INT et de CHA.</p>
2	<p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Piqûres d'insecte</b> Si demi-plaques ou plus, soustraire le Rang aux DM des .</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Intercepter</b> 1/tour, encaisser un coup pour 1 allié.  du chevalier et - Rang aux DM subis.</p>	<p><input type="checkbox"/> <b>Autorité naturelle</b> + Mod. de CHA en Init. et . +5 pour donner des ordres ou intimider.</p>
3	<p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Laissez-le-moi !</b> +1d6 DM contre le leader ennemi.</p>	<p><input type="checkbox"/> <b>Exemplaire</b> 1/tour, un allié qui combat le même adversaire relance un d20 en attaque.</p>	<p><input type="checkbox"/> <b>Écuyer</b> Critiques sur 19-20. Le chevalier, sa monture et [1 + Mod. de CHA] alliés récupèrent 2d6 /nuit.</p>
4	<p><input type="checkbox"/> <b>Seul contre tous (L)</b> Riposte gratuite contre chaque attaque.</p>	<p><input type="checkbox"/> <b>Ordre de bataille</b> 1/tour, +1 action gratuite à un allié en vue.</p>	<p><input type="checkbox"/> <b>Massacrer la piétaille</b> +1d6 DM contre la piétaille (4 créatures semblables).</p>

## Mélyrielle

Barde humaine



### Description

**Sexe :** féminin      **Âge :** 20 ans  
**Taille :** 1,61 m      **Poids :** 49 kg

Lisez le texte suivant aux autres joueurs quand le MJ vous le demandera :

Les cheveux d'argent de Mélyrielle forment un contraste saisissant avec sa peau cuivrée et lui confèrent une beauté fascinante. Plusieurs instruments de musique de belle facture sont passés en bandoulière autour de ses épaules et il est rare qu'elle ne joue pas un petit air de musique tout en marchant. Et ses hautes bottes de cuir déjà bien usées indiquent qu'elle a beaucoup marché.

NOM DU JOUEUR

CARAC.	Valeur	Mod.	
<b>FOR</b> FORCE	10	+0	
<b>DEX</b> DEXTÉRITÉ	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	

VITALITÉ      Niv 5

<b>PV</b> POINTS DE VIE	22	
----------------------------	----	--

POINTS DE VIE RESTANTS

### CAPACITÉS DE BARDE

	Voie 1 :	Voie 2 :
	<b>Voie de l'escrime</b>	<b>Voie du musicien</b>
1	<p>■ <b>Précision</b> Utilisez  au lieu de  avec une dague, une épée courte ou une rapière.</p>	<p>■ <b>Chant des héros (L)</b> +1 aux tests pendant [5 + Mod. de CHA] tours pour tous les alliés à portée de voix.</p>
2	<p>■ <b>Intelligence du combat</b> Ajoutez Mod. d'INT en Init. et en  en plus du Mod. de DEX.</p>	<p>■ <b>Attaque sonore (L)</b> Un test  réussi inflige [1d6 + Mod. de CHA] DM à toutes les cibles en face sur une portée de 10 m.</p>
3	<p>□ <b>Feinte (L)</b> À ce tour  n'inflige aucun DM. Au tour suivant, +10 en  et, si feinte réussie, +2d6 DM.</p>	<p>■ <b>Zone de silence (L)</b> Zone de silence de 5 mètres de diamètre, portée 30 mètres, pendant [1d6 + Mod. de CHA] tours. -2 à tous les .</p>
4	<p>□ <b>Attaque flamboyante (L)</b> Ajoutez le Mod. de CHA en  et aux DM.</p>	<p>□ <b>Danse irrésistible (L)</b> Test , -4 aux tests d'attaque et en  pendant [1d4 + Mod. de CHA] tours.</p>

<b>NIVEAU</b>	5 6 7 8 9
<b>DÉ DE VIE</b>	d6

ATTAQUE	Mod.	
<b>CONTACT</b>	+5	
<b>DISTANCE</b>	+8	
<b>MAGIQUE</b>	+7	

Arme		Dégâts
Rapière	+8	1d6

<b>DÉFENSE</b>		
<b>DÉFENSE</b>	18	

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX + Mod. voie

Armures	Mod.
Armure de cuir	+2

## ORIGINE

Mélyrielle a quitté sa région natale de Clairval il y a bien longtemps. Une famille compliquée et une véritable envie de parcourir le monde et d'apprendre l'art de la musique l'ont poussé à quitter le nid. Elle a sillonné les marches du Piémont et exploré les terres au-delà de la mer des Roseaux. Aujourd'hui apaisée, elle revient sur les lieux de sa naissance pour chanter les légendes des terres lointaines.

## COMPAGNON ANIMAL, MONTURE, ETC

Nom :

FOR :      DEX :      CON :

INT :      SAG :      CHA :

DEF :      PV :      Init :

ATT :      DM :

Capacités :

## ÉQUIPEMENT

Sur moi :

Objets magiques :

**Flûte du serpent.** Cette flûte antique de métal doré se termine par une tête de serpent aux crocs acérés. Lorsque l'instrument est utilisé, les yeux du reptile, deux rubis, s'illuminent d'une lueur magique.

Pouvoir : Lorsque Ninuelle utilise cette flûte pour lancer un sort, elle obtient un bonus de +2 en attaque magique ☹️.

**Potion** de soins supérieurs (2d8+5)

Sac d'aventurier :

1 couverture  
1 trousse de soins  
1 torche  
1 briquet à silex  
1 gamelle  
1 outre d'eau

Richesses :

45 pièces d'argent

## CAPACITÉS DE BARDE

	Voie 3 :	Voie 4 :	Voie 5 :
1	<b>Voie du saltimbanque</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>Acrobate</b> +2/rang tests de DEX acrobaties, tenir en équilibre, faire des sauts ou de l'escalade.	<b>Voie de la séduction</b> <input type="checkbox"/> <b>Charmant</b> +2/rang aux tests de CHA visant à séduire, baratiner ou mentir.	<b>Voie du vagabond</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>Rumeurs et légendes</b> +2/rang dans cette voie aux tests d'INT pour se « souvenir » d'une information historique, politique, géographique ou occulte qui pourrait lui être utile.
2	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Grâce féline</b> Ajoutez le Mod. de CHA en 🌀 et en Init.	<input type="checkbox"/> <b>Dentelles et rapière</b> Si pas d'armure et combat avec une rapière ou une épée, +1/rang en 🌀.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Compréhension des langues (L)</b> Lire, écrire, parler une langue pendant 1d6 + Mod. de CHA min.
3	<input type="checkbox"/> <b>Lanceur de couteau :</b> 1/tour, ☹️ pour lancer un couteau (portée 10 m). [1d4 + Mod. de DEX] DM.	<input type="checkbox"/> <b>Arme secrète</b> 1/combat, réussir test de CHA difficulté = INT adversaire. Succès = -10 en att. et en 🌀 pour 1 tour.	<input type="checkbox"/> <b>Débrouillard</b> +5 aux tests de survie en nature et aux tests d'artisanat.
4	<input type="checkbox"/> <b>Esquive acrobatique</b> 1/tour, esquive si réussi ☹️ contre une difficulté égale au score obtenu par l'adversaire.	<input type="checkbox"/> <b>Suggestion (L)</b> Test ☹️ difficulté = 🍀 maximum cible. Suit une suggestion pendant 24 heures.	<input type="checkbox"/> <b>Déguisement (L)</b> Changer d'apparence 10 min. Imiter une personne nécessite test de CHA diff. 15 ou 20.

## Loreleen

Druide elfe



### Description

**Sexe :** féminin      **Âge :** 78 ans  
**Taille :** 1,66 m      **Poids :** 47 kg

Lisez le texte suivant aux autres joueurs quand le MJ vous le demandera :

Loreleen ne correspond pas vraiment à l'idée que les humains se font généralement des elfes. Des nattes blondes, d'étranges tatouages sur le visage, une sévérité terrible dans le regard. Malgré la finesse de ses traits, son air sauvage lui confère un aspect presque effrayant. Et ce n'est pas le grand épieu à pointe d'os sur lequel elle s'appuie négligemment, ni le harfang des neiges perché sur son épaule qui contredisent cette impression.

NOM DU JOUEUR

CARAC.	Valeur	Mod.	
<b>FOR</b> FORCE	10	+0	
<b>DEX</b> DEXTÉRITÉ	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	

VITALITÉ      Niv 5

<b>PV</b> POINTS DE VIE	33	
----------------------------	----	--

POINTS DE VIE RESTANTS

### CAPACITÉS DE DRUIDE

	Voie 1 :	Voie 2 :
	<b>Voie des animaux</b>	<b>Voie du fauve</b>
1	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Langage des animaux</b> Communiquer avec les animaux. +2/rang pour influencer un animal.	<input type="checkbox"/> <b>Vitesse du félin</b> +1/rang en Init. et course, escalade, saut.
2	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Nuée d'insectes (L)</b> ☞ contre ☹ (portée 20 m), 1 DM/tour et -2 aux actions pendant [5 + Mod. de SAG] tours.	<input type="checkbox"/> <b>Panthère</b> Le druide apprivoise une panthère (ou un puma).
3	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Le guetteur</b> Lien télépathique et percevoir par les sens avec un bonus de +5 (vue).	<input type="checkbox"/> <b>Attaque bondissante (L)</b> Au premier tour de combat, 30 m. max et +5 ☞, +1d6 DM.
4	<input type="checkbox"/> <b>Masque du prédateur (L)</b> Pendant [5 + Mod. de SAG] tours, + Mod. de SAG en Init., attaque et DM, voir la nuit comme un elfe.	<input type="checkbox"/> <b>Grand félin</b> Amélioration du compagnon. Communiquer par télépathie et le guérir à distance (échange de ☹).

**NIVEAU** 5 6 7 8 9

**DÉ DE VIE** d8

ATTAQUE      Mod.

<b>CONTACT</b>	+5	
<b>DISTANCE</b>	+7	
<b>MAGIQUE</b>	+7	

Arme      Dégâts

Épieu	+7	1d8+2

DÉFENSE

<b>DÉFENSE</b>	14	
----------------	----	--

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX + Mod. voie

Armures      Mod.

Armure de cuir	+2

## ORIGINE

Loreleen est une elfe des forêts glacées du nord. Son peuple a la réputation d'être aussi froid et mordant que le vent qui balaye les forêts gelées sur son territoire. Mais la vie en autarcie proposée par les siens, aussi harmonieuse soit-elle, ne lui a pas convenu. Curieuse d'autres écosystèmes, d'autres populations, elle a décidé de partir vers le Sud contre l'avis des siens. Peut être les rumeurs au sujet d'une déception amoureuse lourde à porter pour elle sont vraies ? Sur le chemin, elle a rencontré Gursdal et les deux aventuriers venus du froid ont forgé une amitié solide.

## COMPAGNON ANIMAL, MONTURE, ETC

Nom : Flocon

FOR : -3    DEX : +2    CON : +0

INT : -3    SAG : +3    CHA : -2

DEF : 15    PV : \*    Init : 15

ATC : +7    DM : 1d4

\* partagés avec Loreleen

Capacités :

## ÉQUIPEMENT

Sur moi :

Sac d'aventurier :

1 couverture  
1 trousse de soins  
1 gamelle  
1 outre d'eau

Objets magiques :

**Épieu des steppes du nord.** Ce long épieu au manche de bois se termine par une large pointe taillée dans l'os d'une créature colossale.

Pouvoir : Cet épieu donne un bonus de +2 en attaque au contact .

Richesses :

25 pièces d'argent

## CAPACITÉS DE DRUIDE

	Voie 3 :	Voie 4 :	Voie 5 :
1	<b>Voie de la nature</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>Maître de la survie</b> +2/rang aux tests de survie en milieu naturel (survie, vigilance, discrétion, etc.).	<b>Voie du protecteur</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>Baies magiques (L)</b> 1/jour, 1d6 + Mod. de SAG fruits. Compte pour un repas et rend 1d6 + niveau du druide  .	<b>Voie des végétaux</b> <input type="checkbox"/> <b>Peau d'écorce (L)</b> +1/rang en  pendant 5 + Mod. de SAG tours.
2	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Marche sylvestre</b> Aucune pénalité de déplacement en terrain difficile, +2 en attaque et en  lors d'un combat dans ces conditions.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Forêt vivante (L)</b> 1 km/rang, 12 h. Déplacement/2 et -5 en Init. survie, orientation, perception ou discrétion.	<input type="checkbox"/> <b>Prison végétale (L)</b> 5 m de rayon (portée 20 m), 5 + Mod. de SAG tours. -2 en att. et  , pas de déplacement. FOR [10 + Mod. de SAG].
3	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Résistant</b> -[rang x 2] aux DM naturels (froid, feu, chutes, poisons) ou par les animaux et les insectes.	<input type="checkbox"/> <b>Régénération (L)</b> 1/jour, soigne 3  /tour pendant [niveau du druide + Mod. de SAG] tours.	<input type="checkbox"/> <b>Animation d'un arbre (L)</b> 1/combat, pendant niveau tours. Init 7,  13,  niveau x 5,  =  , DM 1d6+3, RD5.
4	<input type="checkbox"/> <b>Bâton de druide (L)</b> 2  par tour. [1d6 + Mod. de FOR ou de DEX] DM. Si épieu, d8 au lieu du d6 sur une  .	<input type="checkbox"/> <b>Forme d'arbre (L)</b> 1/combat, 5 + Mod. de SAG tours. Les  réels ne sont pas affectés.	<input type="checkbox"/> <b>Gland de pouvoir (L)</b> 1/combat,  (10 m). Statue 2d6 + Mod. de SAG tours.  max cible = niveau x 5.

## Gursdal

Barbare humain



### Description

**Sexe :** masculin      **Âge :** 19 ans  
**Taille :** 1,94 m      **Poids :** 93 kg

Lisez le texte suivant aux autres joueurs quand le MJ vous le demandera :

Gursdal est l'archétype du guerrier venu du nord. Grand, puissant et très blond. Il voyage léger. Pas d'armure, cela le ralentirait au combat, mais ce qu'il faut d'armes pour faire place nette si besoin : des javelots pour la chasse et une magnifique hache à deux mains. Une hache suffisamment lourde pour abattre un grizzly adulte ou ouvrir les boîtes de métal dans lesquelles les guerriers du sud aiment à se cacher !

NOM DU JOUEUR

CARAC.	Valeur	Mod.	
<b>FOR</b> FORCE	16	+3	
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	13	+1	
<b>CON</b> CONSTITUTION	14	+2	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	10	+0	
<b>SAG</b> SAGESSE	13	+1	
<b>CHA</b> CHARISME	8	-1	

VITALITÉ

Niv 5



**PV**  
POINTS DE VIE

53

POINTS DE VIE RESTANTS



**NIVEAU**

5 6 7 8 9



**DÉ DE VIE**

d12

ATTAQUE

Mod.



**CONTACT**

+3



**DISTANCE**

+6



**MAGIQUE**

+6

Arme

Dégâts

Hache à 2 mains	+3	2d6+3

DÉFENSE



**DÉFENSE**

15

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX + Mod. voie

Armures

Mod.

Torques	+2

### CAPACITÉS DE BARBARE

	Voie 1 :	Voie 2 :
1	<p><b>Voie de la brute</b></p> <p>■ <b>Argument de taille</b> + Mod. de FOR aux ♥ max et tests négociation, persuasion, intimidation.</p>	<p><b>Voie du pagne</b></p> <p>■ <b>Vigueur</b> +2/rang course, saut, escalade.</p>
2	<p>■ <b>Tour de force</b> +10 test de FOR, contre 1d4 ♥.</p>	<p>■ <b>Peau de pierre</b> + Mod. de CON en ♠.</p>
3	<p>■ <b>Attaque brutale (L)</b> -2 en ⚔ et +1d6 DM.</p>	<p>□ <b>Tatouages</b> Au choix +5 aux tests de FOR, CON, DEX ou SAG.</p>
4	<p>□ <b>Briseur d'os</b> Critique sur 19-20. Cible est étourdie pendant 1 tour.</p>	<p>□ <b>Peau d'acier</b> Réduit tous les DM subis de 3 points (minimum 1 point de DM).</p>

## ORIGINE

Gursdal a grandi dans un environnement naturel sauvage et glacial, au nord des terres d'Osgild. Après le massacre de son clan par une bande de géants du givre, il décida de partir vers le sud pour vérifier si les rumeurs de terres plus clémentes étaient vraies. Il trouve parfois insupportable la méfiance des gens du Sud envers les étrangers. Pour peu, il regretterait presque la barbarie farouche et cruelle des géants. Heureusement, son ami Loreleen qui vient elle aussi du grand nord parvient à le calmer.

## COMPAGNON ANIMAL, MONTURE, ETC

Nom :

FOR :     DEX :     CON :

INT :     SAG :     CHA :

DEF :     PV :        Init :

ATT :     DM :

Capacités :

## ÉQUIPEMENT

Sur moi :

Objets magiques :

**Torques d'or.** Urd a hérité de son père de cette magnifique paire de bracelets d'or à tête de lion qu'il porte aux biceps.

Pouvoir : Ces deux torques octroient chacun +1 en  (+2 au total) à celui qui ne porte aucune armure.

Sac d'aventurier :

3 javelots  
1 couverture  
1 torche  
1 briquet à silex  
1 gamelle  
1 outre d'eau

Richesses :

25 pièces d'argent

## CAPACITÉS DE BARBARE

	Voie 3 :	Voie 4 :	Voie 5 :
1	<b>Voie du pourfendeur</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>Réflexes félins</b> +1/rang en Init. et tests de DEX destinés à esquiver (boules de feu, souffles, pièges, etc.).	<input type="checkbox"/> <b>Proche de la nature</b> +1/rang aux tests de survie, de discrétion ou d'observation en milieu naturel.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Cri de guerre (L)</b> 1/combat. Si FOR et  max < au barbare, -2 en  combat. Action de mouvement au rang 4.
2	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Charge (L)</b> Se déplacer en ligne droite d'au moins 5 m. (20 m. au max.).  +2 et +1d6 DM.	<input type="checkbox"/> <b>Armure de vent</b> + Rang en  lorsqu'il ne porte aucune armure.	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Défier la mort</b> Si 0  , test de CON 10 pour garder 1  . Difficulté +10 par blessure, -10 si enragé.
3	<input type="checkbox"/> <b>Enchaînement</b> Si adversaire réduit à 0  ,  gratuite sur un autre adversaire au contact.	<input type="checkbox"/> <b>Vigilance</b> +5 pour détecter les pièges ou les embuscades. Immunisé aux <i>Attaques sournoises</i> , <i>Embuscade</i> .	<input type="checkbox"/> <b>Rage du berserk (L)</b> +2 en  +1d6 DM, -4 en  et ni fuite, ni  . Test SAG 13 pour stopper.
4	<input type="checkbox"/> <b>Déchaînement d'acier (L)</b> Parcourir 10 m. en ligne droite et  à chaque adversaire sur son passage.	<input type="checkbox"/> <b>Résistance à la magie</b> Annule un sort 1/tour. Test opposé  (Mod. de SAG).	<input type="checkbox"/> <b>Même pas mal</b> Ignorer un effet critique puis entrer en <i>Rage</i> (action gratuite). +1d6 DM en  pour 3 tours.

## Philémon

Ensorcelleur humain



### Description

**Sexe :** masculin      **Âge :** 25 ans  
**Taille :** 1,88 m      **Poids :** 69 kg

Lisez le texte suivant aux autres joueurs quand le MJ vous le demandera :

Avec sa peau d'ébène et ses scarifications, Philémon ne passe jamais inaperçu. Depuis qu'il a quitté sa terre natale, il a dû s'habituer aux regards appuyés des gens du cru. Grand et mince, il possède un magnétisme naturel et un charisme palpable qui suffisent à apaiser les conflits. Et lorsqu'il a affaire à des imbéciles attirés par la magnifique pierre rouge qui orne son bâton, l'éclat rougeoyant de son regard suffit généralement à résoudre le problème.

NOM DU JOUEUR

CARAC.	Valeur	Mod.	
<b>FOR</b> FORCE	10	+0	
<b>DEX</b> DEXTÉRITÉ	13	+1	
<b>CON</b> CONSTITUTION	12	+1	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	13	+1	
<b>SAG</b> SAGESSE	11	+0	
<b>CHA</b> CHARISME	16	+3	

VITALITÉ      Niv 5

<b>PV</b> POINTS DE VIE	21	
----------------------------	----	--

POINTS DE VIE RESTANTS

### CAPACITÉS DE BARBARE

Voie 1 :	Voie 2 :
<b>Voie de l'air</b> <b>■ Murmures dans le vent (L)</b> Message de 10 mots et réponse. Portée 100 m./rang. Connaître la cible ou la voir.	<b>Voie de la divination</b> <b>□ 6ème sens</b> +1/rang en Init. et  +2/rang à tous les tests pour éviter d'être surpris.
<b>■ Sous tension (L)</b> [5 + Mod. de CHA] tours. 1d6 DM si touché.  , portée 10 m, [1d6 + Mod. de CHA] DM.	<b>□ Détection de l'invisible (L)</b> [5 + Mod. de CHA] tours, portée 30 m. Détecte <i>Clairvoyance</i> . Annule <i>Aveuglé</i> .
<b>■ Télékinésie (L)</b> Déplacer jusqu'à 50 kg/rang, 10 m/tour en action de mouvement. Portée de 20 m, durée [5 + Mod. de CHA] tours.	<b>□ Clairvoyance (L)</b> Voir et entendre à distance. Test SAG [12 + Mod. de CHA] pour détecter le sort.
<b>□ Foudre (L)</b> Ligne de 10 m.  pour [4d6 + Mod. de CHA] DM. Test DEX [12 + Mod. de DEX] pour 1/2 DM.	<b>□ Prescience</b> 1/combat, +10 en attaque et en  pour le tour et initiative au choix.

NIVEAU **5** 6 7 8 9

DÉ DE VIE **d4**

ATTAQUE      Mod.

**CONTACT** +5

**DISTANCE** +6

**MAGIQUE** +9

Arme      Dégâts

*Bâton rubis* +5 1d6

DÉFENSE

**DÉFENSE** 11

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX + Mod. voie

Armures      Mod.

## ORIGINE

Philémon vient du Kathang, un lointain royaume du sud-est où ses prédispositions naturelles pour la magie lui promettaient un bel avenir parmi l'élite de son peuple. Mais les horreurs dont il fut le témoin, les sacrifices pratiqués par ses compatriotes pour accroître leur pouvoir grâce à la magie du sang, hantent encore son esprit. Il refusa de se transformer en celui que ces mentors espéraient qu'il devienne. Il s'enfuit au loin et rencontra Alazaïs quelques temps plus tard. C'est tout naturellement qu'une amitié se noua entre les deux parias.

## COMPAGNON ANIMAL, MONTURE, ETC

Nom :

FOR :      DEX :      CON :

INT :      SAG :      CHA :

DEF :      PV :      Init :

ATT :      DM :

Capacités :

## ÉQUIPEMENT

Sur moi :

Sac d'aventurier :

1 couverture  
1 trousse de soins  
1 torche  
1 briquet à silex  
1 gamelle  
1 outre d'eau

Objets magiques :

**Bâton rubis.** Ce bâton d'or est couronné par une énorme pierre rouge qui s'illumine lorsque son porteur lance un sort.

Pouvoir : Dans les mains d'un magicien ou d'un ensorceleur, le bâton ajoute +1 en attaque magique ☞ et 3 fois par jour, il permet d'augmenter de +1d6 les DM des sorts de rang 1 ou 2 (choc, sous tension).

**Potion** de soins supérieurs (2d8+5)

Richesses :

50 pièces d'argent

## CAPACITÉS DE BARBARE

	Voie 3 :	Voie 4 :	Voie 5 :
	Voie de l'envoûteur	Voie des illusions	Voie de l'invocation
1	<p><b>■ Injonction (L)</b> ☞ opposé, portée de 20 m. Exécuter l'ordre au prochain tour.</p>	<p><b>■ Image décalée (L)</b> 5 + Mod. de CHA tours. 1d6 par attaque : sur 5-6, il ne subit pas les DM.</p>	<p><b>■ Choc (L)</b> ☞, 1d6 + Mod. de CHA DM, portée de 20 m. Test de FOR 10 ou cible <i>Renversée</i>.</p>
2	<p><b>■ Sommeil (L)</b> 1d6 + Mod. de CHA cibles sur 10 m, 5 + Mod. de CHA min. ♥ max = ☞. Test SAG 10 + Mod. de CHA jusqu'au double.</p>	<p><b>■ Mirage (L)</b> 5 + Mod. de CHA min (tours si illusion animée). 10 m de côté/rang (portée 500 m). /10 si illusion animée.</p>	<p><b>■ Serviteur invisible (L)</b> 5 + Mod. de CHA min, portée 20 m. Pas de test de réussite et aucun score &gt; 10.</p>
3	<p><input type="checkbox"/> <b>Confusion (L)</b> ☞ opposée (portée 20 m), 3 + Mod. de CHA tours. 1d6 : 1-3 pas d'action, 4-6 attaque le + proche. SAG [10 + Mod. de CHA] pour résister.</p>	<p><input type="checkbox"/> <b>Imitation (L)</b> Reproduit une créature en vue. 5 + Mod. de CHA min. Toucher l'ensorceleur met fin au sort.</p>	<p><input type="checkbox"/> <b>Mur de force (L)</b> Mur de 5 m de haut x 10 m de long ou hémisphère de 3 m de rayon. Portée 10 m, 5 + Mod. de CHA tours.</p>
4	<p><input type="checkbox"/> <b>Amitié (L)</b> 1/jour, ☞ (portée 10 m) contre ♥ max. Résister SAG [12 + Mod. de CHA].</p> <p><b>Note :</b> Si une victime résiste à un sort de cette voie, elle y est immunisée pendant 24 h.</p>	<p><input type="checkbox"/> <b>Dédoublement (L)</b> ☞ opposée (portée 20 m), [3 + Mod. de CHA] tours. Même profil mais 1/2 ♥ et DM. Att. l'original.</p>	<p><input type="checkbox"/> <b>Arme dansante (L)</b> ☞, inflige 1d8 + Mod de CHA DM, portée 20 m, durée 5 + Mod. de CHA tours.</p>

# Lili Brindacier



La feuille de perso de

**PAPY DONJON**

La sorceuse est un profil qui fut conçu et proposé à Papy Donjon par son mentor, « MJ Gary », apparemment « un pionnier du hobby, gamin ! », dixit Papy qui reste évasif sur le sujet, lors de sa grande campagne 1974-78, la toute première jouée par Papy Donjon. Depuis il refuse de jouer un perso d'un autre profil. Lorsqu'il joue avec des joueurs qui utilisent les personnages des boîtes d'initiation, Papy donjon peut utiliser ses voies jusqu'au rang 5, comme le permettent les règles complètes de *Chroniques Oubliées*. « *Privilège de l'âge, minot !* » Et puis, ce n'est pas parce que les débutants ne sont pas capables de gérer l'ensemble des règles que Papy devrait renoncer à « *des acquis arrachés de haute lutte !* » Enfin, Papy Donjon est le seul à pouvoir autoriser un autre joueur à créer un perso de ce profil. Et ses avocats sont aussi féroces que des dragons rouges. « *C'est dit !* »

## Sorceuse

niveau 9

FOR 11/+0	DEX 18/+4	CON 15/+2
INT 18/+4	SAG 10/+0	CHA 13/+1
Init 16	DEF  25	PV  105 (DV d10)

**Rapière** +15 (critique 14-20) DM 1d6 + 6 (+6d6 en cas de critique)

**Dague** +15 (critique 14-20) DM 1d6 + 6 (+6d6 en cas de critique)

### Objets magiques

Rapière et dague +2 affûtées (Critique sur 18-20, +1d6 aux DM des critiques).

Chemise de maille elfique +2 (DEF totale +6), pas de malus d'encombrement.

Bandeau d'intelligence supérieure (+2 à la valeur d'INT).

Gants de dextérité (+2 à la valeur de DEX).

*C'est ma championne !*



*La bave du vil crapaud  
n'érode pas la fine lame !  
- Vieux dicton de MJ*