

Personnages prêtirés

Note

Vous trouverez ci-contre ainsi qu'en téléchargement sur la page *Chroniques Oubliées Fantasy* du site de Black Book Éditions (www.black-book-editions.fr) cinq personnages déjà créés et prêts à l'emploi.

Si vous ou vos joueurs n'avez pas le temps ou l'envie de préparer de nouveaux personnages tout droit sortis de votre imagination et des règles de création de personnage, recopiez, photocopiez ou imprimez ces 5 personnages prêtirés et demandez à chaque joueur de choisir celui qui lui plaît le plus, en commençant par le plus jeune joueur à la table.

Leur historique les implique déjà dans le contexte du scénario.

Bon jeu !

Ninuelle, humaine barde

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 Bertram, le charpentier, qui ne lui a pas pardonné son départ.

FOR 10/+0 **DEX** 16/+3 **CON** 11/+0
INT 13/+1 **SAG** 10/+0 **CHA** 15/+2
DEF 16 (Cuir renforcé) **PV** 6 **Init** 16

Rapière (précision) +4 **DM** 1d6 **Crit** 19-20

Dague (5m) +4 **DM** 1d4

Voie de l'escrime rang 1

Voie du musicien rang 1



Thyleen, elfe druide

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 (Lorgmaäk en elfe blanc).

FOR 10/+0 **DEX** 14/+2 **CON** 12/+1
INT 11/+0 **SAG** 15/+2 **CHA** 13/+1
DEF 14 (Cuir) **PV** 9 **Init** 16

Epieu (+2/+1d6) +1 **DM** 1d6

Arc court (30 m) +3 **DM** 1d6

Voie de la nature rang 1

Voie du protecteur rang 1



Urd Mâcheloup, humain barbare

Après la tragédie survenue trente ans plus tôt à Clairival, 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.

FOR 15/+3 **DEX** 11/+0 **CON** 14/+3
INT 10/+0 **SAG** 13/+1 **CHA** 08/-1

DEF 12 (Cuir) **PV** 15 **Init** 12 (Réflexes félins)

Hache à 2 mains +4 **DM** 2d6+3

Javelot +1 **DM** 1d6

Voie du pourfendeur rang 1

Voie de la rage rang 1



Caliostro, humain ensorceleur

Caliostro avait un talent naturel pour la magie. Maëla, la magicienne elfe s'en aperçut 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.

FOR 10/+0 **DEX** 13/+1 **CON** 12/+1
INT 13/+1 **SAG** 11/+0 **CHA** 16/+3

DEF 11 **PV** 5 **Init** 13

Bâton (mêlée) +1 **DM** 1d6

Rayon ardent (10m) +4 **DM** 1d4+3

Voie de l'envoûteur rang 1

Voie des illusions rang 1

Bâton rubis : à son départ, son maître a offert à Caliostro ce présent d'une immense valeur. Au prix d'une action limitée, il peut produire un rayon ardent d'une portée de dix mètres. Sur un test d'attaque magique réussi, il inflige [1d4+Mod. de CHA] DM.



Kroril Forgepierre, nain prêtre

Kroril a été le disciple de Karoom il y a bien longtemps, même si, pour finir, il a choisi une autre religion que son mentor, tout aussi respectable pour un nain. Il admire beaucoup celui qu'il considère un peu comme son modèle et lorsqu'il a appris qu'il allait inaugurer le temple, il n'a pas pu résister au plaisir de participer à la cérémonie. A la fois comme ami et comme prêtre du dieu des architectes et des tailleurs de pierre.

FOR 13/+1 **DEX** 10/+0 **CON** 13/+1
INT 11/+0 **SAG** 16/+3 **CHA** 12/+1

DEF 14 (chemise de maille) **PV** 9
Init 10

Marteau +2 **DM** 1d6+1 (relance des « 1 »)

Voie de la guerre sainte rang 1

Voie des soins rang 1

Religion : Gorom dieu de la Pierre et des Architectes
Marteau, **Armure naturelle** (Voie de la résistance – Guerrier)

