

Maëla Elethian



CHRONIQUES OUBLIÉES™

Le jeu d'initiation

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR FORCE	8	-1	
DEX DEXTERITÉ	14	+2	
CON CONSTITUTION	10	+0	
INT INTELLIGENCE	16	+3	
SAG SAGESSE	10	+0	
CHA CHARISME	15	+2	

ATTAQUE	Mod.	
ATTAQUE AU CONTACT	+0	
ATTAQUE À DISTANCE	+3	
ATTAQUE MAGIQUE	+4	

Armes	Dégâts
Bâton	1D4-1

VITALITÉ		
PV POINTS DE VIE	4	
POINTS DE VIE RESTANTS		
DV DÉ DE VIE	D4	

DÉFENSE		
DEF DÉFENSE	13	
DEF = 10 + mod. armures + mod. DEX		
Armures	Mod.	
Robe elfique	+1	

Race : elfe
Classe : magicienne
Niveau : ① 2 3 4
Sexe : féminin
Âge : 124 ans
Taille : 1,88 m
Poids : 60 kg
Cheveux : violets
Yeux : blancs
Peau : claire

Description

Joueur, 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.

CAPACITÉS DU MAGICIEN

(choisissez 2 capacités par niveau)

	Voie 1 :	Voie 2 :	Voie 3 :
	Magie destructrice	Magie protectrice	Magie universelle
1	<input type="checkbox"/> Projectile magique ^L Effets : inflige automatiquement 1d4 pts de dégâts	<input type="checkbox"/> Armure du mage ^L Effets : +4 à sa DEF pendant 4 tours	<input type="checkbox"/> Lumière ^L Effets : lumière magique pendant 10 minutes
2	<input type="checkbox"/> Rayon affaiblissant ^L Effets : att magique, malus de -2 en FOR pendant 1d6 tours	<input type="checkbox"/> Bouclier magique ^L Effets : +4 à la DEF d'un compagnon pendant 4 tours	<input type="checkbox"/> Détection de la magie ^L Effets : détecte les objets magiques dans la pièce
3	<input type="checkbox"/> Flèche enflammée ^L Effets : att magique, inflige 1d6 + 3 pts dégâts (voir p.12)	<input type="checkbox"/> Flou ^L Effets : dégâts sur le magicien divisés par 2 pendant 4 tours	<input type="checkbox"/> Invisibilité ^L Effets : invisible pendant 1d6 tours sauf att ou utilisation de capacité ^L
4	<input type="checkbox"/> Boule de feu ^L Effets : att magique, inflige 3d6 + 3 pts dégâts sur 10 m	<input type="checkbox"/> Cercle de protection ^L Effets : test d'att magique, annule les sorts (cercle de 3 pers.)	<input type="checkbox"/> Vol ^L Effets : peut voler pendant 5 minutes

Équipement	Objets magiques ou de valeur
Sac d'aventurier :	Bourse : 5 pièces d'argent
1 couverture	
1 torche	Grimoire de mage
1 briquet à silex	1 potion de soins (1D8 pv)
1 gamelle	



Race : orque
Classe : guerrier
Niveau : ① 2 3 4
Sexe : masculin
Âge : 18 ans

Taille : 1,98 m
Poids : 120 kg
Cheveux : noirs
Yeux : rouges
Peau : verte

Description

Joueur, lisez le texte suivant aux autres joueurs quand le MJ vous le demandera :

Même comparé à d'autres 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 servie.

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR FORCE	16	+3	
DEX DEXTERITÉ	11	+0	
CON CONSTITUTION	16	+3	
INT INTELLIGENCE	8	-1	
SAG SAGESSE	12	+1	
CHA CHARISME	8	-1	

ATTAQUE	Mod.	
ATTAQUE AU CONTACT	+4	
ATTAQUE À DISTANCE	+1	

Armes	Dégâts
<i>Épée bâtarde (1 main)</i>	1D8+3
<i>Dague</i>	1D4+3
<i>Épée bâtarde (2 mains)*</i>	1D12+3

VITALITÉ		
PV POINTS DE VIE	13	
POINTS DE VIE RESTANTS		
DV DÉ DE VIE	D10	

DÉFENSE		
DEF DÉFENSE	18*	
<small>DEF = 10 + mod. armures + mod. DEX</small>		
Armures	Mod.	
<i>Cotte de mailles</i>	+6	
<i>Bouclier*</i>	+2*	

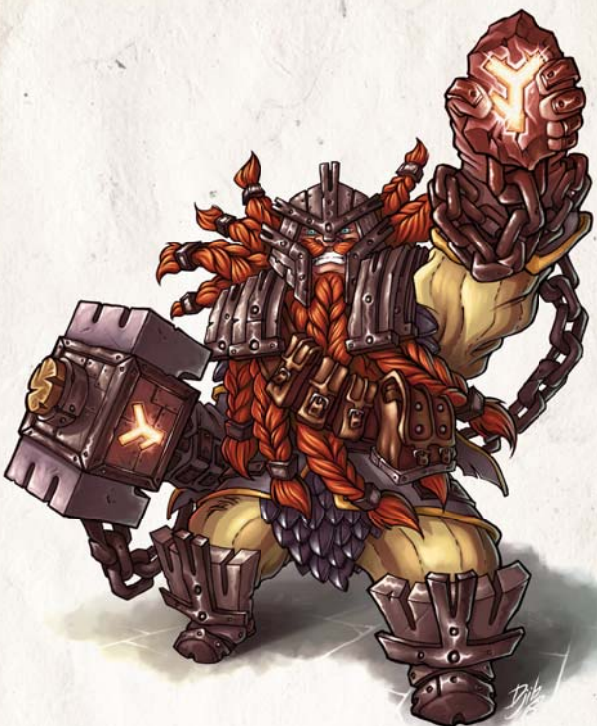
* Si Krush utilise son épée bâtarde à 2 mains (il doit avoir la capacité Armes à deux mains), il ne peut pas se servir de son bouclier en même temps : sa DEF passe alors à 15

CAPACITÉS DU GUERRIER

(choisissez 2 capacités par niveau)

	Voie 1 :	Voie 2 :	Voie 3 :
	Voie du bouclier	Voie du combat	Voie de la résistance
1	<input type="checkbox"/> Absorber un coup Effets : annule un coup par tour grâce à un test d'attaque	<input type="checkbox"/> Armes à deux mains Effets : peut utiliser l'épée bâtarde avec les 2 mains	<input type="checkbox"/> Robustesse Effets : +3 pv
2	<input type="checkbox"/> Protection des alliés Effets : + mod. de DEF du bouclier aux compagnons	<input type="checkbox"/> Désarmement Effets : peut désarmer son adversaire sur une attaque	<input type="checkbox"/> Armure naturelle Effets : +2 à la DEF
3	<input type="checkbox"/> Absorber un sort^L Effets : annule le sort grâce à un test d'attaque au contact	<input type="checkbox"/> Double attaque^L Effets : peut faire deux att au contact chaque tour	<input type="checkbox"/> Second souffle^L Effets : récupère 10 pv, une fois par combat seulement
4	<input type="checkbox"/> Renvoi des sorts^L Effets : renvoie un sort absorbé au tour précédent	<input type="checkbox"/> Attaque circulaire^L Effets : peut attaquer chaque adversaire au contact	<input type="checkbox"/> Dur à cuire Effets : à 0 pv, peut encore agir pendant un tour avant de tomber

Équipement	Objets magiques ou de valeur
<i>Sac d'aventurier :</i>	Bourse : <i>5 pièces d'argent</i>
<i>1 couverture</i>	
<i>1 torche</i>	
<i>1 briquet à silex</i>	
<i>1 gamelle</i>	



Race : nain
 Classe : prêtre
 Niveau : ① 2 3 4
 Sexe : masculin
 Âge : 45 ans

Taille : 1,20 m
 Poids : 90 kg
 Cheveux : roux
 Yeux : bleus
 Peau : burinée

Description

Joueur, 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.

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR FORCE	14	+2	
DEX DEXTERITÉ	10	+0	
CON CONSTITUTION	14	+2	
INT INTELLIGENCE	8	-1	
SAG SAGESSE	16	+3	
CHA CHARISME	11	+0	

ATTAQUE	Mod.	
ATTAQUE AU CONTACT	+3	
ATTAQUE À DISTANCE	+1	
ATTAQUE MAGIQUE	+4	

Armes	Dégâts
<i>Marteau de guerre</i>	1d6+2

VITALITÉ	
PV POINTS DE VIE	10
POINTS DE VIE RESTANTS	
DV DÉ DE VIE	d8

DÉFENSE	
DEF DÉFENSE	17
DEF = 10 + mod. armures + mod. DEX	
Armures	Mod.
<i>Chemise de mailles</i>	+5
<i>Bouclier</i>	+2

CAPACITÉS DU PRÊTRE

(choisissez 2 capacités par niveau)

	Voie 1 :	Voie 2 :	Voie 3 :
	Voie de la guerre sainte	Voie de la prière	Voie des soins
1	<input type="checkbox"/> Arme favorite Effets : +1 à l'att avec l'arme de son dieu (le marteau de guerre)	<input type="checkbox"/> Bénédictio^L Effets : +1 att et carac à tous les compagnons pendant 3 tours	<input type="checkbox"/> Soins légers^L Effets : soigne 1d8 + niveau pv perdus (niv/j) □□□□
2	<input type="checkbox"/> Arme bénie Effets : relance le dé de dégâts sur un « 1 » avec l'arme favorite	<input type="checkbox"/> Destruction de morts-vivants^L Effets : test SAG diff 15, 2d6 dégâts aux « m-v »	<input type="checkbox"/> Soins modérés^L Effets : soigne 2d6 + niveau pv perdus (niv/j) □□□□
3	<input type="checkbox"/> Châtiment divin^L Effets : + 3 aux dégâts	<input type="checkbox"/> Sanctuaire^L Effets : pas d'att sur le prêtre sauf test SAG diff 15 (durée : 5 tours)	<input type="checkbox"/> Soins de groupe^L Effets : soigne 1d8 + niveau pv perdus prêtre + compagnons (1/j)
4	<input type="checkbox"/> Arme magique Effets : arme devient magique (+1 à l'att et +1 aux dégâts)	<input type="checkbox"/> Intervention divine Effets : peut décider qu'un test est réussi ou non (1 fois/combat)	<input type="checkbox"/> Guérison^L Effets : soigne 3d8 + niveau pv perdus (niv/j) □□□□

Équipement	Objets magiques ou de valeur
<i>Sac d'aventurier :</i>	Bourse : <i>5 pièces d'argent</i>
<i>1 couverture</i>	
<i>1 torche</i>	<i>1 trousse de soins (1 pv)</i>
<i>1 briquet à silex</i>	
<i>1 gamelle</i>	
<i>1 symbole religieux de Thürdim</i>	

Félintra Lupus

CHRONIQUES OUBLIÉES™

Le jeu d'initiation



Race : demi-elfe
 Classe : rôdeuse
 Niveau : ① 2 3 4
 Sexe : féminin
 Âge : 24 ans

Taille : 1,68 m
 Poids : 60 kg
 Cheveux : violets
 Yeux : verts
 Peau : bronzée

Description

Joueur, lisez le texte suivant aux autres joueurs quand le MJ vous le demandera :

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.	
FOR FORCE	12	+1	
DEX DEXTÉRITÉ	16	+3	
CON CONSTITUTION	12	+1	
INT INTELLIGENCE	10	+0	
SAG SAGESSE	14	+2	
CHA CHARISME	8	-1	

ATTAQUE	Mod.	
ATTAQUE AU CONTACT	+2	
ATTAQUE À DISTANCE	+4	

Armes	Dégâts
Arc long	1D8
Épée longue	1D8+1
Dague	1D4+1

VITALITÉ		
PV POINTS DE VIE	9	
POINTS DE VIE RESTANTS		
DV DÉ DE VIE	28	

DÉFENSE		
DEF DÉFENSE	17	
DEF = 10 + mod. armures + mod. DEX		
Armures	Mod.	
Armure de cuir renforcée	+4	

CAPACITÉS DU RÔDEUR

(choisissez 2 capacités par niveau)

	Voie 1 :	Voie 2 :	Voie 3 :
	Voie de l'archer	Voie du compagnon animal	Voie du traqueur
1	<input type="checkbox"/> Arc composite Effets : les dégâts de l'arc sont égaux à 1d8+1 (au lieu de 1d8)	<input type="checkbox"/> Dressage (odorat) Effets : le loup détecte automatique les traces des animaux/créatures	<input type="checkbox"/> Pas de loup Effets : test de DEX +5 pour passer inaperçu en forêt
2	<input type="checkbox"/> Tir aveugle ^L Effets : peut att à distance les ennemis invisibles	<input type="checkbox"/> Dressage (surveillance) Effets : att à distance AVANT le premier tour de combat	<input type="checkbox"/> 1 ^{er} ennemi juré Effets : +2 à l'att et aux dégâts contre gobelins et ogres
3	<input type="checkbox"/> Tir rapide ^L Effets : peut faire deux att à distance ce tour	<input type="checkbox"/> Dressage (combat) Effets : le loup se bat avec le rôdeur, att +5, dégâts 1d4 +2, 12 pv	<input type="checkbox"/> Embuscade Effets : groupe caché, adversaires attaqués surpris 1 tour
4	<input type="checkbox"/> Flèche de mort ^L Effets : cette flèche inflige 11 pts de dégâts	<input type="checkbox"/> Animal fabuleux Effets : le loup se bat avec le rôdeur, att +7, dégâts 1d6+4, 20 pv	<input type="checkbox"/> 2 ^{ème} ennemi juré Effets : +2 à l'att et aux dégâts contre morts-vivants

Équipement	Objets magiques ou de valeur
Sac d'aventurier :	Bourse : 5 pièces d'argent
1 couverture	
1 torche	
1 briquet à silex	
1 gamelle	
1 carquois de 20 flèches	

Rodrick Finlame

CHRONIQUES OUBLIÉES™

Le jeu d'initiation



Race : humain
 Classe : voleur
 Niveau : ① 2 3 4
 Sexe : masculin
 Âge : 30 ans

Taille : 1,88 m
 Poids : 70 kg
 Cheveux : noirs
 Yeux : bleus
 Peau : claire

Description

Joueur, lisez le texte suivant aux autres joueurs quand le MJ vous le demandera :

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.	
FOR FORCE	10	+0	
DEX DEXTÉRITÉ	17	+3	
CON CONSTITUTION	12	+1	
INT INTELLIGENCE	14	+1	
SAG SAGESSE	8	-1	
CHA CHARISME	14	+2	

ATTAQUE	Mod.	
ATTACHE AU CONTACT	+1	
ATTACHE À DISTANCE	+4	

Armes	Dégâts
Rapière (critique sur 19 et 20)	1d6
Dague	1d4

VITALITÉ		
PV POINTS DE VIE	7	
POINTS DE VIE RESTANTS		
DV DÉ DE VIE	2d6	

DÉFENSE		
DEF DÉFENSE	15	
DEF = 10 + mod. armures + mod. DEX		
Armures	Mod.	
Armure de cuir	+2	

CAPACITÉS DU VOLEUR

(choisissez 2 capacités par niveau)

	Voie 1 :	Voie 2 :	Voie 3 :
	Voie de l'assassin	Voie du déplacement	Voie du roublard
1	<input type="checkbox"/> Discrétion Effets : test de DEX +5 pour passer inaperçu	<input type="checkbox"/> Esquive Effets : +2 en DEF	<input type="checkbox"/> Pickpocket ^L Effets : test de DEX +5 contre SAG pour voler 1 objet
2	<input type="checkbox"/> Attaque sournoise ^L Effets : attaque dans le dos inflige +1d6/niv pts de dégâts	<input type="checkbox"/> Acrobaties Effets : test de DEX diff 15, acrobatie ou att dans le dos	<input type="checkbox"/> Détecter les pièges Effets : test de INT diff 10, détecte et contourne le piège
3	<input type="checkbox"/> Ombre mouvante ^L Effets : disparaît pendant 1 tour	<input type="checkbox"/> Chute Effets : pas de dégâts lors d'une chute de 10 m ou moins	<input type="checkbox"/> Croc-en-jambe ^L Effets : att au contact -5 gratuite pour faire tomber au sol
4	<input type="checkbox"/> Surprise Effets : att sournoise AVANT le premier tour de combat	<input type="checkbox"/> Esquive de la magie Effets : test DEX contre att magique, annule ou 1/2 un sort	<input type="checkbox"/> Attaque paralysante ^L Effets : pas de dégâts, mais adv paralysé pendant 1 tour

Équipement	Objets magiques ou de valeur
Sac d'aventurier :	Bourse : 5 pièces d'argent
5 dagues	
1 couverture	Outils de crochetage
1 torche	
1 briquet à silex	
1 gamelle	