

CHRONIQUES OUBLIÉES

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 orque qui semble avoir beaucoup servie.

NOM DU JOUEUR

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

VITALITÉ Niv 1

PV POINTS DE VIE	13	
----------------------------	----	--

POINTS DE VIE RESTANTS

NIVEAU	1 2 3 4
DÉ DE VIE	d10

ATTAQUE Mod.

CONTACT	+4	
DISTANCE	+1	
MAGIQUE	-	

Arme

Dégâts

Épée bâtarde (1 main)	1d8+3
Épée bâtarde (2 mains)*	1d12+3

DÉFENSE

DÉFENSE	17*	
----------------	-----	--

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX

Armures

Mod.

Cotte de mailles	+5
Grand 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 15

CAPACITÉS DE GUERRIER

Voie 1 :	Voie 2 :	Voie 3 :
Voie du bouclier	Voie du combat	Voie de la résistance
<input type="checkbox"/> Protéger un allié 1 Permet d'ajouter le Mod. de du bouclier à un compagnon	<input type="checkbox"/> Vivacité +3 en Initiative	<input type="checkbox"/> Robustesse +3 au rang 1 ; +3 au rang 3.
<input type="checkbox"/> Absorber un coup (L) 2 Annule un coup par tour grâce à un test de	<input type="checkbox"/> Désarmer Peut désarmer son adv grâce à un test opposé de	<input type="checkbox"/> Armure naturelle +2 à la ; +4 au rang 4.
<input type="checkbox"/> Absorber un sort (L) 3 Annule le sort grâce à un test de	<input type="checkbox"/> Double attaque (L) Peut faire 2 tests de par tour avec un malus de -2	<input type="checkbox"/> Second souffle (L) Récupère [1d10 + niveau + Mod. de CON] , 1 fois/combat
<input type="checkbox"/> Armure lourde 4 L'armure offre +8 en et protège des coups critiques	<input type="checkbox"/> Attaque circulaire (L) Peut attaquer chaque adv situé au contact	<input type="checkbox"/> Dur à cuire À zéro , peut encore agir un tour +5 aux tests de CON

ÉQUIPEMENT

Sac d'aventurier :	Bourse : 5 pièces d'argent
1 couverture	
1 torche	
1 briquet à silex	
1 gamelle	
1 outre d'eau	

Maëla

Magicienne elfe



NOM DU JOUEUR

NIVEAU 1 2 3 4

DÉ DE VIE d4

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.	
CONTACT	+0	
DISTANCE	+3	
MAGIQUE	+4	

Arme	Dégâts
Bâton ferré	1d6-1

VITALITÉ Niv 1

PV POINTS DE VIE 4

POINTS DE VIE RESTANTS

DÉFENSE

DÉFENSE 13

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX

Armures Mod.

Robe elfique +1

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.

CAPACITÉS DE MAGICIEN

	Voie 1 :	Voie 2 :	Voie 3 :
	Magie destructrice	Magie protectrice	Magie universelle
1	<input type="checkbox"/> Projectile magique (L) DM automatique 1d4 ; 1d6 au rang 4	<input type="checkbox"/> Armure du mage (L) +4 à la jusqu'à la fin du combat	<input type="checkbox"/> Lumière (L) Lumière magique rayon de 20 m pendant 10 minutes
2	<input type="checkbox"/> Rayon affaiblissant (L) -2 en FOR, et DM pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours	<input type="checkbox"/> Chute ralentie (L) Chute réduite de 6 m par rang dans cette voie	<input type="checkbox"/> Détection de la magie (L) Détection des objets magiques rayon de 15 m
3	<input type="checkbox"/> Flèche enflammée (L) DM [1d6 + Mod. d'INT] +1d6 par tour (1 ou 2 fin du sort)	<input type="checkbox"/> Flou (L) ½ DM pendant [1d4 + Mod. d'INT] tours	<input type="checkbox"/> Invisibilité (L) Pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes sauf att ou capacité (L)
4	<input type="checkbox"/> Boule de feu (L) DM [4d6 + Mod. d'INT] rayon de 6 m, test de DEX ½ DM	<input type="checkbox"/> Cercle de protection (L) annule l'effet d'un sort (cercle de 3 personnes ; 1/tour)	<input type="checkbox"/> Vol (L) Peut voler pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes

ÉQUIPEMENT

Sac d'aventurier :	Bourse : 5 pièces d'argent
1 couverture	1 grimoire
1 torche	1 potion de soins (1d8)
1 briquet à silex	
1 gamelle	
1 outre d'eau	

CHRONIQUES OUBLIÉES

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

VITALITÉ	Niv 1	
PV POINTS DE VIE	10	
POINTS DE VIE RESTANTS		

NIVEAU	1 2 3 4
DÉ DE VIE	d8

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

Arme	Dégâts
Marteau de guerre	1d6+2

DÉFENSE	Mod.
DÉFENSE	15
DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX	
Armures	Mod.
Chemise de mailles	+4
Petit bouclier	+1

CAPACITÉS DE PRÊTRE

	Voie 1 :	Voie 2 :	Voie 3 :
	Voie de la guerre sainte	Voie de la prière	Voie des soins
1	<input type="checkbox"/> Arme bénie Relance le dé de dégâts sur un « 1 ». DM magiques.	<input type="checkbox"/> Bénédiction (L) +1 att et carac aux alliés pendant [3 + Mod. de SAG] tours	<input type="checkbox"/> Soins légers (L) Cible touchée récupère [1d8 + niv] (rang/jour) ○○○○
2	<input type="checkbox"/> Bouclier de la foi +1 en DEF ; +2 en DEF au rang 4	<input type="checkbox"/> Destruction de morts-vivants (L) Test SAG diff 13, DM 2d6 ; DM 3d6 au rang 4.	<input type="checkbox"/> Soins modérés (L) Cible touchée récupère [2d6 + niv] (rang/jour) ○○○○
3	<input type="checkbox"/> Marteau spirituel (L) ☞ portée 30 mètres et DM [1d8 + Mod. de SAG]	<input type="checkbox"/> Sanctuaire (L) Pas d'att sauf test SAG diff 15, pendant [5 + Mod. SAG] tours	<input type="checkbox"/> Soins de groupe (L) Prêtre et alliés récupèrent [1d8 + niv] (1/combat) ○
4	<input type="checkbox"/> Châtiment divin (L) Ajouter Mod. de SAG en ☞ et DM sur une attaque.	<input type="checkbox"/> Intervention divine Peut décider qu'un test est réussi ou non (1 fois par combat)	<input type="checkbox"/> Guérison (L) Cible touchée récupère tous ses pv + guérison maladies (1/jour) ○

ÉQUIPEMENT

Sac d'aventurier :	Bourse : 5 pièces d'argent
1 couverture	1 trousse de soins
1 torche	
1 briquet à silex	
1 gamelle	
1 outre d'eau	

CHRONIQUES OUBLIÉES

Félin dra

Rôdeuse demi-elfe



NOM DU JOUEUR

NIVEAU 1 2 3 4
DÉ DE VIE d8

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

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+2	
DISTANCE	+4	
MAGIQUE	-	

Arme	Dégâts
Arc court	1d6
Épée longue	1d8+1

VITALITÉ Niv 1
PV POINTS DE VIE 9

POINTS DE VIE RESTANTS

DÉFENSE
DÉFENSE 16

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX
Armures Mod.
 Armure de cuir renforcé +3

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.

CAPACITÉS DE RÔDEUR

	Voie 1 :	Voie 2 :	Voie 3 :
	Voie de l'archer	Voie du compagnon animal	Voie du traqueur
1	<input type="checkbox"/> Sens affûtés +2/rang perception ; [+ Mod. SAG] en Init et DM des <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Odorat +5 aux tests de SAG pour suivre des traces	<input type="checkbox"/> Pas de loup +2 par rang aux tests de discrétion en forêt
2	<input type="checkbox"/> Tir aveugle (L) Peut faire des tests de <input checked="" type="checkbox"/> contre les ennemis invisibles	<input type="checkbox"/> Surveillance 1 test de <input checked="" type="checkbox"/> avant le 1 ^{er} tour, +5 au test de surprise et Initiative	<input type="checkbox"/> Ennemi juré + [Mod. de SAG] aux tests de <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> et +1d6 DM contre l'ennemi juré.
3	<input type="checkbox"/> Tir rapide (L) Peut faire 2 tests de <input checked="" type="checkbox"/> ce tour	<input type="checkbox"/> Combat Le loup combat. Init 13, <input checked="" type="checkbox"/> 14, <input checked="" type="checkbox"/> [niv], DM 1d6+1, <input checked="" type="checkbox"/> [niv x4]	<input type="checkbox"/> Embuscade Si le groupe est caché, les adv attaqués sont surpris 1 tour
4	<input type="checkbox"/> Flèche de mort (L) Permet de lancer 2d20 sur les tests de <input checked="" type="checkbox"/> , DM x2	<input type="checkbox"/> Empathie animal (L) Communique avec le loup à distance ; guérit 1 <input checked="" type="checkbox"/> pour 1 <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Second ennemi juré Choisit un deuxième ennemi juré

ÉQUIPEMENT

Sac d'aventurier :	Bourse : 5 pièces d'argent
1 couverture	1 carquois de flèches
1 torche	1 dague (DM 1d4 + FOR)
1 briquet à silex	
1 gamelle	
1 outre d'eau	

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

VITALITÉ Niv 1

PV POINTS DE VIE	7	
----------------------------	---	--

POINTS DE VIE RESTANTS

NIVEAU	1 2 3 4
DÉ DE VIE	d6

ATTAQUE Mod.

CONTACT	+1	
DISTANCE	+4	
MAGIQUE	-	

Arme

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

Dégâts

DÉFENSE

DÉFENSE	15	
----------------	----	--

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX

Armures

Armure de cuir	+2

Mod.

CAPACITÉS DE VOLEUR

	Voie 1 :	Voie 2 :	Voie 3 :
	Voie de l'assassin	Voie du déplacement	Voie du roublard
	<input type="checkbox"/> Discrétion	<input type="checkbox"/> Esquive	<input type="checkbox"/> Doigts agiles (L)
1	+2 en DEX par rang pour passer inaperçu	+1 par rang à la (et aux tests de DEX pour esquiver)	+2 par rang aux tests de DEX pour crocheter, pickpocket...
	<input type="checkbox"/> Attaque sournoise (L)	<input type="checkbox"/> Chute	<input type="checkbox"/> Détecter les pièges
2	DM +1d6 par rang des att dans le dos ou par surprise	Pas de DM lors d'une chute de 3 m par rang	Test de INT diff 10 (ou 15) pour détecter les pièges
	<input type="checkbox"/> Ombre mouvante (L)	<input type="checkbox"/> Acrobaties	<input type="checkbox"/> Croc-en-jambe
3	Test de DEX diff 10 pour disparaître pendant 1 tour	Test de DEX diff 15, acrobatie ou att dans le dos	17 à 20 sur le dé du test de pour faire tomber au sol
	<input type="checkbox"/> Surprise	<input type="checkbox"/> Esquive de la magie	<input type="checkbox"/> Attaque paralysante (L)
4	N'est jamais surpris ; att sournoise non Limitée	Test DEX contre , annule ou ½ les effets d'un sort	pour paralyser un adv pendant 1d4 tours (1/combat) <input type="checkbox"/>

ÉQUIPEMENT

Sac d'aventurier :	Bourse : 5 pièces d'argent
1 couverture	5 dagues
1 torche	Outils de crochitage
1 briquet à silex	
1 gamelle	
1 outre d'eau	

Version « joueurs »

Clairval



CE PLAN
EST RÉSERVÉ
AU MJ!

Clairval



7
Siti
Lina
Luis
Melho

6
Loïc
Follin
Linéa

8
Syrille

9
Agramon

10
Siti
Violette

11
Anna
Luc
Romain

12
Auguste

Prénoms des enfants disparus

CHRONIQUES OUBLIÉES

FICHE RÉCAPITULATIVE DES PERSONNAGES PRÉTRIS



Krush
Guerrier demi-argue

NOM DU JOUEUR

CARAC.	Valeur	Mod.
FOR Force	16	+3
DEX Dextérité	11	+0
CON Constitution	16	+3
INT Intelligence	8	-1
SAG Sagesse	12	+1
CHA Charisme	8	-1

NIVEAU	2	3	4
DÉ DE VIE	d10		
PV POINTS DE VIE	13		
DÉFENSE	17*		

Cotte de mailles +5
Grand 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 15

ATTAQUE	Mod.
CONTACT	+4
DISTANCE	+1
MAGIQUE	-
Épée bâtarde (1 main)	1d8+3
Épée bâtarde (2 mains)*	1d12+3



Malia
Magicienne elfe

NOM DU JOUEUR

CARAC.	Valeur	Mod.
FOR Force	8	-1
DEX Dextérité	14	+2
CON Constitution	10	+0
INT Intelligence	16	+3
SAG Sagesse	10	+0
CHA Charisme	15	+2

NIVEAU	2	3	4
DÉ DE VIE	d4		
PV POINTS DE VIE	4		
DÉFENSE	13		

Robe elfique +1

ATTAQUE	Mod.
CONTACT	+0
DISTANCE	+3
MAGIQUE	+4
Bâton ferré	1d6-1



Sacoorn
Prêtre nain

NOM DU JOUEUR

CARAC.	Valeur	Mod.
FOR Force	14	+2
DEX Dextérité	10	+0
CON Constitution	14	+2
INT Intelligence	8	-1
SAG Sagesse	16	+3
CHA Charisme	11	+0

NIVEAU	2	3	4
DÉ DE VIE	d8		
PV POINTS DE VIE	10		
DÉFENSE	15		

Chemise de mailles +4
Petit bouclier +1

ATTAQUE	Mod.
CONTACT	+3
DISTANCE	+1
MAGIQUE	+4
Marteau de guerre	1d6+2



Felindra
Rondeuse demi-elfe

NOM DU JOUEUR

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

NIVEAU	2	3	4
DÉ DE VIE	d8		
PV POINTS DE VIE	9		
DÉFENSE	16		

Armure de cuir renforcé +3

ATTAQUE	Mod.
CONTACT	+2
DISTANCE	+4
MAGIQUE	-
Arç court	1d6
Épée large	1d8+1



Kobrick
Voleur lumbin

NOM DU JOUEUR

CARAC.	Valeur	Mod.
FOR Force	10	+0
DEX Dextérité	17	+3
CON Constitution	12	+1
INT Intelligence	14	+2
SAG Sagesse	8	-1
CHA Charisme	14	+2

NIVEAU	2	3	4
DÉ DE VIE	d6		
PV POINTS DE VIE	7		
DÉFENSE	15		

Armure de cuir +2

ATTAQUE	Mod.
CONTACT	+1
DISTANCE	+4
MAGIQUE	-
Rapace (critique sur 19 et 20)	1d6
Dague	1d4

CHRONIQUES OUBLIÉES

NOM DU PERSONNAGE

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE

CARAC. Valeur Mod.

FOR FORCE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DEX DEXTERITÉ	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CON CONSTITUTION	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INT INTELLIGENCE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SAG SAGESSE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CHA CHARISME	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ATTAQUE Mod.

CONTACT	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DISTANCE	<input type="text"/>	<input type="text"/>
MAGIQUE	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Arme

Dégâts

<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

VITALITÉ

PV POINTS DE VIE	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------------	----------------------	----------------------

POINTS DE VIE RESTANTS

DÉFENSE

DÉFENSE	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------	----------------------	----------------------

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX

Armures

Mod.

<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

CAPACITÉS

	Voie 1 :	Voie 2 :	Voie 3 :
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Description

Race :

Profil :

Sexe :

Âge :

Taille :

Poids :

ÉQUIPEMENT

<input type="text"/>	Bourse : <input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>