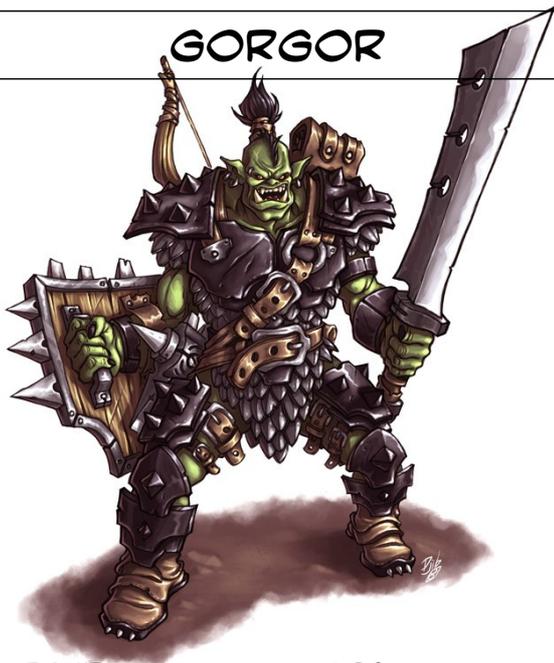


# Personnage

## GORGOR



<b>ORQUE</b>	<b>1,98M</b>
Race	Taille
<b>GHERRIER</b>	<b>120KG</b>
Classe	Poids
Niveau: <b>1</b> 2 3 4	<b>NOIRS</b>
	Cheveux
<b>MASCULIN</b>	<b>ROUGES</b>
Sexe	Yeux
	<b>VERTE</b>
	Peau
	<b>18 ANS</b>
	Age

### Historique

Gorgor est un orque des tribus du nord; robuste combattant, il parcourt le monde en quête d'adversaires à sa mesure. A la différence de ses congénères lâches et malfaisants, Gorgor a préféré mettre son épée aux services de juste cause.

Bien qu'assez jeune, il a déjà l'expérience des combats et ne recule devant aucun adversaire, aussi grand et redoutable soit-il (encore qu'il a de grosses difficultés à trouver un adversaire plus grand que lui).

### Description

Gorgor est une véritable montagne de muscles: deux mètres de haut, une charpente massive, des bras gros comme des chênes !

Ses yeux rouges, sa grande crête noire et sa mâchoire inférieure déformée par deux crocs protubérants lui donnent un air menaçant.

Sa peau verte est couverte d'une épaisse cote de mailles forgée dans un acier sombre comme la nuit. Au combat, il manie un grand bouclier et une redoutable épée orque.

# Chroniques Oubliées

## Le jeu d'initiation

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

### VITALITÉ

<b>PV</b> POINTS DE VIE	<b>13</b>	
----------------------------	-----------	--

Points de Vie restants

<b>DV</b> DÉ DE VIE	<b>D10</b>
------------------------	------------

ATTAQUES	Mod.	
<b>ATTAQUE AU CONTACT</b>	<b>+4</b>	
<b>ATTAQUE À DISTANCE</b>	<b>+1</b>	

Armes	Dégâts
EPEE BATARDE (1M)	1D8+3
DAGUE	1D4+3
EPEE BATARDE (2M)*	1D12+3

### DÉFENSE

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

DEF = 10 + Mod. Dex + Mod. Armure

Armures	Mod.
COTTE DE MAILLES	<b>+6</b>
BOUCLIER	<b>+2</b>

### CAPACITÉS DE CLASSE

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

### ÉQUIPEMENT

<b>SAC D'AVENTURIER</b>
<b>1 COUVERTURE</b>
<b>1 TORCHE</b>
<b>1 BRIQUET A SILEX</b>
<b>1 GAMELLE</b>

### OBJETS MAGIQUES ET DE VALEUR

Bourse: <b>5 PA</b>
---------------------

# Personnage

## THORONIM



<b>HUMAIN</b>	<b>1,75M</b>
Race	Taille
<b>RODEUR</b>	<b>70KG</b>
Classe	Poids
Niveau: <b>1</b> 2 3 4	<b>CLAIRS</b>
	Cheveux
<b>MASCULIN</b>	<b>BLEUS</b>
Sexe	Yeux
	<b>CLAIR</b>
	Peau
	<b>25 ANS</b>
	Age

### Historique

Thoronim est orphelin; ses parents ont été massacrés par des gobelins. Il fut sauvé in extremis par un Grand Aigle et confié au druide elfe Sereg. Le druide recueillit l'enfant humain et lui enseigna les secrets de la forêt, le langage des bêtes. Thoronim possède un médaillon en mithril, unique héritage de ses parents défunts. Thoronim est persuadé que ses parents sont encore vivants; il parcourt le monde en espérant les retrouver. Il est accompagné par un jeune loup.

### Description

Thoronim est un jeune homme au physique élancé. Rapide et toujours aux aguets, ses yeux bleus sont toujours en mouvements, ses oreilles toujours grandes ouvertes, percevant le moindre frémissement, le moindre changement dans la nature environnante. Il se manie l'épée longue mais son arme préférée reste l'arc. Ses flèches ratent rarement la cible. Il se déplace toujours accompagné d'un loup sombre, fidèle compagnon de toujours.

# Chroniques Oubliées

## Le jeu d'initiation

CARAC.	Valeur	Mod.	ATTAQUES	Mod.
<b>FOR</b> FORCE	<b>14</b>	<b>+2</b>	<b>ATTAQUE AU CONTACT</b>	<b>+3</b>
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	<b>16</b>	<b>+3</b>	<b>ATTAQUE À DISTANCE</b>	<b>+4</b>
<b>CON</b> CONSTITUTION	<b>12</b>	<b>+1</b>	Armes	Dégâts
<b>INT</b> INTELLIGENCE	<b>10</b>	<b>+0</b>	ARC LONG	1D8
<b>SAG</b> SAGESSE	<b>14</b>	<b>+2</b>	EPEE LONGUE (1M)	1D8+2
<b>CHA</b> CHARISME	<b>8</b>	<b>-1</b>	DAGUE	1D4+2

VITALITÉ			DÉFENSE		
<b>PV</b> POINTS DE VIE	<b>9</b>		<b>DEF</b> DÉFENSE	<b>17</b>	
Points de Vie restants			DEF = 10 + Mod. Dex + Mod. Armure		
<b>DV</b> DÉ DE VIE	<b>D8</b>		Armures	Mod.	
			ARMURE DE CUIR RENFORCE	<b>+4</b>	

### CAPACITÉS DE CLASSE

	Voie 1	Voie 2	Voie 3
	Voie de l'Archer	Voie du Compagnon Animal	Voie de Traqueur
1	<input type="checkbox"/> <b>Arc composite</b> Effet: les dégâts de l'arc sont de 1d8+1 au lieu de 1d8	<input type="checkbox"/> <b>Dressage (odorat)</b> Effet: le loup détecte automatiquement les traces des animaux/créatures	<input type="checkbox"/> <b>Pas de loup</b> Effet: test Dex +5 pour passer inaperçu en forêt
2	<input type="checkbox"/> <b>Tir aveugle<sup>L</sup></b> Effet: peut attaquer à distance les ennemis invisibles	<input type="checkbox"/> <b>Dressage (surveillance)</b> Effet: Attaque à distance AVANT le premier tour de combat	<input type="checkbox"/> <b>1<sup>er</sup> ennemi juré</b> Effet: +2 à l'attaque et aux dégâts contre gobelins et ogres
3	<input type="checkbox"/> <b>Tir rapide<sup>L</sup></b> Effet: peut faire deux attaques à distance ce tour	<input type="checkbox"/> <b>Dressage (combat)</b> Effet: le loup se bat avec le rôdeur Att. +5, dégâts 1d4+2, 12 pv	<input type="checkbox"/> <b>Embuscade</b> Effet: groupe caché, adversaire attaqué surpris 1 tour
4	<input type="checkbox"/> <b>Flèche de mort<sup>L</sup></b> Effet: cette flèche inflige 11 points de dégâts	<input type="checkbox"/> <b>Animal fabuleux</b> Effet: le loup se bat avec le rôdeur Att. +7, dégâts 1d6+4, 20 pv	<input type="checkbox"/> <b>2<sup>ième</sup> ennemi juré</b> Effet: +2 à l'attaque et aux dégâts contre morts-vivants

ÉQUIPEMENT	OBJETS MAGIQUES ET DE VALEUR
<b>SAC D'AVENTURIER</b>	Bourse: <b>5 PA</b>
<b>1 COUVERTURE</b>	
<b>1 TORCHE</b>	
<b>1 BRIQUET A SILEX</b>	
<b>1 GAMELLE</b>	
<b>1 CARQUOIS DE 20 FLECHES</b>	

# Personnage

## FATUM



<b>HUMAIN</b>	<b>1,90M</b>
Race	Taille
<b>PRETRE</b>	<b>85KG</b>
Classe	Poids
Niveau: <b>1</b> 2 3 4	<b>BRUNS</b>
	Cheveux
<b>MASCULIN</b>	<b>VERTS</b>
Sexe	Yeux
	<b>CLAIR</b>
	Peau
	<b>37 ANS</b>
	Age

### Historique

Fatum est entré au service de l'Ordre dès l'enfance. Il a suivi les enseignements des érudits de la Sainte Lumière pendant de longues années avant de prendre la route afin de porter la bonne parole et de combattre l'hérésie et le mal. Il se montre bienveillant envers les malheureux et impitoyable envers les ennemis du Bien et de la Lumière.

### Description

Frère Fatum est membre du culte de la Sainte Lumière. Eternel pèlerin, il parcourt le monde en quête de justice et de vérité. Il est grand et mince. Il arbore un crâne rasé et porte une épaisse chemise de mailles sur sa robe de prêtre. Suivant les préceptes du Très Haut, il ne peut manier qu'une arme non tranchante: la marteau de guerre. Il n'hésite jamais à en faire usage pour remettre les âmes égarées dans le droit chemin.

# Chroniques Oubliées

## Le jeu d'initiation

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

ATTAQUES	Mod.	
<b>ATTAQUE AU CONTACT</b>	<b>+3</b>	
<b>ATTAQUE À DISTANCE</b>	<b>+1</b>	
<b>ATTAQUE MAGIQUE</b>	<b>+4</b>	

Armes	Dégâts
<b>MARTEAU DE GUERRE</b>	<b>1D6+2</b>

VITALITÉ		
<b>PV</b> POINTS DE VIE	<b>10</b>	
Points de Vie restants		
<b>DV</b> DÉ DE VIE	<b>D8</b>	

DÉFENSE		
<b>DEF</b> DÉFENSE	<b>15</b>	
DEF = 10 + Mod. Dex + Mod. Armure		
Armures	Mod.	
<b>CHEMISE DE MAILLES</b>	<b>+5</b>	

### CAPACITÉS DE CLASSE

	Voie 1	Voie 2	Voie 3
	<b>Voie de la Guerre Sainte</b>	<b>Voie de la Prière</b>	<b>Voie des Soins</b>
1	<input type="checkbox"/> <b>Arme favorite</b> Effet: +1 à l'attaque avec l'arme de son dieu	<input type="checkbox"/> <b>Bénédictio</b> Effet: +1 att. et caract. à tous les compagnons pendant 3 tours	<input type="checkbox"/> <b>Soins légers<sup>L</sup></b> Effet: soigne 1d8+niveau pv perdus (niv fois/jour)
2	<input type="checkbox"/> <b>Arme bénie</b> Effet: relance le dé de dégâts sur un 1 avec l'arme favorite	<input type="checkbox"/> <b>Destruction des morts-vivants<sup>L</sup></b> Effet: test de SAG diff. 15, 2d6 dégâts aux morts-vivants	<input type="checkbox"/> <b>Soins modérés<sup>L</sup></b> Effet: soigne 2d6+niveau pv perdus (niv fois/jour)
3	<input type="checkbox"/> <b>Châtiment divin<sup>L</sup></b> Effet: +3 aux dégâts	<input type="checkbox"/> <b>Sanctuaire<sup>L</sup></b> Effet: pas d'attaque sur le prêtre sauf test SAG diff. 15 (durée: 5 tours)	<input type="checkbox"/> <b>Soins de groupe</b> Effet: soigne 1d8+niveau pv perdus prêtre + compagnon (1x/jour)
4	<input type="checkbox"/> <b>Arme magique</b> Effet: l'arme devient magique (+1 à l'att. Et +1 aux dégâts)	<input type="checkbox"/> <b>Intervention divine</b> Effet: peut décider qu'un test est réussi ou non (1x/combat)	<input type="checkbox"/> <b>Guérison<sup>L</sup></b> Effet: soigne 3d8+niveau pv perdus (niv fois/jour)

### EQUIPEMENT

- SAC D'AVENTURIER**
- 1 COUVERTURE**
- 1 TORCHE**
- 1 BRIQUET A SILEX**
- 1 GAMELLE**
- 1 SYMBOLE DE LA SAINTE LUMIERE**
- 1 TROUSSE DE SOINS (1PV)**

### OBJETS MAGIQUES ET DE VALEUR

Bourse: **5 PA**