

LA LÉGENDE DU CŒUR DE SYLVE

AVENTURE D'INITIATION POUR
CHRONIQUES OUBLIÉES *mini*

LA LÉGENDE DU CŒUR DE SYLVE

UNE AVENTURE POUR CHRONIQUES OUBLIÉES MINI

Illustration de couverture: Jamie Callow https://www.artstation.com/jamiecallow

Synopsis

Il y a plusieurs siècles, les anciens elfes ont découvert une **source de magie** au cœur de la forêt. Ils ont créé **le Cœur de Sylve**, un cristal enchanté permettant de maintenir l'équilibre naturel. Ils protégèrent le cristal avec de puissants enchantements et le cachèrent dans un ancien sanctuaire.
Mais **Malachar** découvrit son existence. Comprenant que le cristal pourrait décupler ses pouvoirs magiques, il envoya ses sbires gobelins dans la forêt pour retrouver le sanctuaire et voler l'artefact.
Roncière, la vieille sorcière qui entretenait depuis longtemps un lien particulier avec la forêt, pressentit le danger. Comprenant qu'elle ne pourrait pas empêcher les gobelins d'atteindre le sanctuaire et de voler le cristal, elle prit une décision risquée: subtiliser elle-même le cristal et le cacher dans un endroit sûr.
Mais elle n'avait pas anticipé les conséquences de son geste.

Privée de son Cœur, la forêt commença à dépérir.
Les feuilles jaunirent; les sources se tarirent. Les animaux prirent la fuite.
Des racines envahirent les sentiers tandis qu'une étrange brume se répandit dans les sous-bois.
Les villageois, constatant les phénomènes, cherchèrent un coupable.
Même si Roncière rendait des services aux villageois en soyant les bêtes malades ou en prodiguant des remèdes et des potions, elle avait toujours été considérée comme une personne étrange à la magie incompréhensible.
Des rumeurs commencèrent à courir; des villageois mécontents se rendirent à la cabane de la vieille femme et constatèrent qu'elle était vide.
La sorcière avait disparu.
Pour les villageois, c'était une preuve supplémentaire.
La sorcière était coupable du mystérieux mal qui semblait frapper la forêt et commençait à affecter leurs champs et leurs bêtes.

Et c'est à ce moment-là que les PJ arrivent au village.

Acte I: la sorcière accusée

Les héros arrivent au village de Valboisé au terme d'un voyage de plusieurs jours en suivant la route du nord où ils ont été contraints de dormir à la belle étoile plus souvent qu'à leur tour. Aussi espèrent-ils trouver une auberge, une soupe chaude et un bon lit avec des draps propres.
Ils ont entendu parler de Valboisé comme étant une bourgade paisible, peuplée essentiellement de bûcherons et de forestiers.

- Alors qu'ils progressent vers le nord, certains des PJ parmi ceux.celles sensibles à la nature, ont sans doute remarqué **un changement étrange dans la forêt** de part et d'autre de la route. Nous sommes au printemps et pourtant **les feuilles des arbres jaunissent**. **Les oiseaux se sont tus**; **le gibier semble avoir déserté les futaies**. **Les quelques fruits des bois** que les PJ ont pu dénichés **étaient petits et avaient mauvais goût**. **Des ronces** ont commencé ça et là à proliférer et envahir la route. Des changements étranges en cette saison où la nature, flore et faune, devrait être très active.
- En approchant des **portes de la ville** - elle est entourée d'une palissade de bois - les PJ repèrent **deux gardes en faction**. Les gardes se montrent méfiants et adoptent un ton ferme et peu avenant; ils pointent leurs lances. les PJ sont sommés de décliner leur identité.
  "Qui êtes-vous et qu'est-ce qui vous amène à Valboisé ?"
  "Personne n'entre dans le village sans notre autorisation."
  "Ce sont les ordres..."
  "Il ne faut pas nous en vouloir mais depuis plusieurs semaines, les choses ne vont pas bien dans notre village."
  "La forêt semble comme maudite."
  "Les ronces envahissent nos champs tandis que nos vaches et nos chèvres tombent malades."
  "Et la vieille sorcière a disparu. Pour sûr que tout ça est de son fait."
  "Maudite soit-elle"

Les gardes

Agilité +0, Esprit +1, Force +1, Défense 12, Points de vie 5, Arme 1D6
Les gardes sont deux forestiers plus habitués à manier la hache plutôt que les armes de guerre. Revêtus de cuirasses un peu trop grandes et armés de longues lances, ils montent la garde avec un sérieux un peu maladroit. Peu entraînés au combat, ils font de leur mieux pour assurer la sécurité du village, se méfiant sans doute un peu trop des nouveaux venus tels que les PJ.

- Les gardes finiront par laisser les PJ entrer dans le village s'ils leur donnent une bonne raison de leur présence à Valboisé ou s'ils leur annoncent être venus à Valboisé précisément pour régler les problèmes en cours.
- Si le ton monte, un homme plutôt bien habillé, pourpoint vert, haut-de-chausse en toile, bottes cirées et échappe brodée, calme les ardeurs des gardes et se présente aux PJ.
  "Je me nomme **Clovis**. Les gardes ont en effet reçu l'ordre de contrôler toute personne entrant et sortant de l'enceinte de notre village. Sur mon ordre et celui de Godric, le chef du village."
  Examinant les PJ de la tête au pied, Clovis voit en eux une possible solution.
  "Vous êtes des aventuriers en quête de quelque aventure si je comprends bien. Peut-être pourriez-vous nous aider, en échange d'un juste paiement, cela va de soi"
- Les PJ entrent dans le village. Il y a du monde sur la place devant un bâtiment imposant qui semble être l'auberge. Un homme est juché sur une estrade improvisée - quelques tonneaux et des planches de bois - et tente apparemment d'apaiser une foule mécontente.
  Clovis explique: "Les habitants de notre village sont mécontents. Depuis quelques semaines, la forêt semble étrange. Le gibier a disparu. Des ronces envahissent nos champs. Notre bétail tombe malade. Et Roncière, la sorcière qui vit en bordure de la forêt, a disparu."
  "Ils se plaignent auprès de **Godric**, le chef de notre village."
  Clovis se glisse jusqu'à l'estrade et fait signer à l'homme debout sur les planches. De là où ils sont, les PJ ne peuvent pas entendre les paroles échangées mais l'homme lève plusieurs fois la tête et les regarde tout en écoutant les explications de Clovis.
- Les PJ peuvent entendre les rumeurs et le mécontentement des paysans
  "Pour sûr la forêt est maudite"
  "C'est de la faute de **Roncière**... elle est partie sans rien dire."
  "**Vieille sorcière**... elle ne nous a jamais causé que des ennuis."
  "Ah oui, c'est pourtant elle qui t'a guéri de la grippe cet hiver?"
  "C'est quand même une sorcière."
  "Et nos vaches et nos chèvres qui sont malades."
  "Les miennes refusent d'aller en pâture."
  "Ca aussi c'est de la faute de la sorcière."
  "Que nenni, elle a aidé pour mes chèvres qui avaient la gale."
  Les PJ comprennent que les paysans sont partagés en ce qui concerne **une sorcière** nommée **Roncière** et qui vivrait près du village.
  Certains disent qu'elle est cause de problèmes.

D’autres soutiennent qu’elle aide les villageois.

- Interrogés sur Roncière, Godric et Clovis sont partagés.
  Ils expliquent que **Roncière est une vieille dame** - d’aucuns disent **une sorcière** - qui vit dans **une chaumière à l’orée de la forêt**.
  Il est vrai qu’**elle est étrange et ne se mêle pas à la population** MAIS elle a toujours été **bienfaisante** pour la communauté, **soignant humains comme animaux**, prodiguant potions et onguents.
- On a constaté sa disparition il y a quelques jours et déjà les habitants la soupçonnent d’être la cause des événements étranges qui frappent le village.
- **Godrik** demande clairement l’aide des PJ
  “Notre village n’est pas bien riche mais nous pouvons rassembler une dizaine de pièces d’or ainsi que vous assurez le gîte et le couvert.”
- Clovis grimace un peu en entendant la somme promise mais ne dit rien.

Si les PJ sont d’accord, Godrik annonce le recrutement des PJ à la foule qui exprime bruyamment son enthousiasme.
“Vive les héros.”
“Ils vont nous sauver.”
“Qu’on capture la sorcière.”
La foule se disperse.

- Les PJ sont libres de s’organiser à leur guise.
- **Clovis** peut les guider jusqu’à la cabane de la sorcière. Elle se trouve à l’orée de la forêt en suivant un sentier forestier.
- L’auberge “**Le Tonneau Percé**” est ouverte et le **tenancier**, **un gros homme chauve** nommé **Gilbert**, leur sert une soupe réconfortante et leur propose des chambres humbles mais confortables.
- Les PJ peuvent aussi interroger les quelques clients encore sur place ou Clovis qui ne les quitte pas d’une semelle et veille à leur confort (ou les surveille).
- Un paysan dit avoir aperçu de **petites silhouettes inquiétantes** dans la forêt.
- Un autre explique avoir croisé **un étrange renard** dont le pelage semblait briller comme des braises.
- Un dernier assure avoir aperçu **la sorcière Roncière** marchant vers le nord. C’était quelques jours avant qu’on constate qu’elle avait disparu.
  “Pour sûr, elle nous prépare un mauvais tour de sorcière.”
  Sur quoi son voisin de table réplique: “Tu oublies bien vite que sans elle, ta petite serait morte l’hiver dernier. C’est grâce à son sirop qu’elle a guéri de cette méchante fièvre…”

Les PJ s'apercevront que tous ne sont pas unanimes concernant **Roncière**, considérée par certains comme une sorcière et par d'autres comme une guérisseuse bienveillante.

Acte II: la chaumière de la sorcière

Guidés par Clovis, ou en suivant simplement le sentier indiqué par les villageois, les PJ arrivent rapidement en vue de la chaumière de Roncière.
Comme décrite par les villageois, elle se dresse à l'orée de la forêt, un peu à l'écart du village, suffisamment en tout cas pour que les dernières maisons du village soient cachées derrière une série de petites collines et les premiers arbres de la forêt.

- La chaumière se dresse dans un creux du relief et on pourrait facilement passer à côté. Un soubassement de pierres et des murs en planches ou en saules tressés. Un large toit de chaume, très épais, couvert par endroits de mousses et d'herbes. La masure est en partie enterrée dans la colline. Une massive cheminée de pierre d'où il ne s'échappe aucune fumée. De petites fenêtres aux volets clos. Une porte en bois qui semble solide défend l'entrée.
- Sur le côté de la maison, un jardinet entouré d'une clôture en bois faite de branches de châtaignier. Les légumes qui y poussent sont jaunis et desséchés.
- La porte est verrouillée; une serrure rudimentaire mais solide que les PJ pourront tenter de crocheter; il est aussi possible de défoncer la porte mais ce n'est pas très civilisé.
- Les volets sont clos mais pas bloqués. Il est possible de les ouvrir et de se glisser dans la maison par l'ouverture de la fenêtre.
- L'intérieur est plongé dans la pénombre. Il y a une large table, des tabourets, un rideau qui cache sans doute une paillasse, des étagères avec des bocaux en verre et des bols en terre cuite, un âtre dont le feu est complètement éteint. Les cendres sont froides. Un plan de travail avec un pilon et un mortier, quelques parchemins et un carnet.
- Les **parchemins** sont couverts de notes en pattes de mouche et de dessins de plantes; un **recueil de botanique**.
- Un des parchemins présente **une carte**.
- **Le petit carnet**, même écriture en pattes de mouche; on dirait **un journal intime**. Roncière y a consigné ses pensées, des moments du quotidien, des découvertes faites dans la forêt, ses difficultés avec les villageois.
- La carte indique clairement l'emplacement du village, la lisière de la forêt, la chaumière de Roncière, la rivière un peu au nord avec un pont et une antique tour; les villageois connaissent cette vieille tour comme étant des ruines très anciennes.

- A la dernière page du carnet, Roncière a noté un poème qui ressemble à une énigme:

> Au cœur des bois se dresse un ancien,
> Dont le sang vermeil défie le temps.
> Que fleurisse l'été ou que morde l'hiver,
> Son manteau de feu ne change jamais d'or.
> Cherche où ses longs doigts plongent dans la terre,
> Là où sommeille le secret des sylvaniens.

- Aux PJ d'en décrypter le sens. Roncière a caché **le Cœur de Sylve** dans les racines du plus ancien chêne de la forêt, un ancêtre parmi les arbres dont le feuillage demeure écarlate peu importe la saison.
- Si les PJ fouillent la chaumière, ils trouveront trois potions: une **verte** marquée d'une feuille, une **rouge** marquée d'une flèche et une **noire** marquée d'une tête de mort.
- **La potion verte** est une **potion de soins** qui permet de regagner 2D6 points de vie.
- **La potion rouge** est une **potion de vitesse**. Celui ou celle qui la boit sera doté de réflexes et d'une rapidité à la course hors du commun pendant 1D6+2 tours de jeu.
- **La bouteille noire** est un **potion mortel**. Celui qui l'ingère perd immédiatement 1D4 points de vie puis 1 point par heure jusqu'à l'issue fatale.
- En fouillant bien, un des PJ trouvera **un parchemin de sphère lumineuse**.

Acte III: la forêt maudite

Les héros s'enfoncent dans la forêt, suivant la carte trouvée dans la chaumière de Roncière.

- Si un des PJ inspecte le sol de la forêt à la recherche de traces, il trouve deux pistes.
- La première piste montre de petits traces de pas, une troupe nombreuse de petites créatures cheminant vers le nord-ouest. D'après la carte, c'est en direction de l'ancienne tour.
- La seconde piste, plus nette, a été laissée par une personne avec de plus grandes enjambées et la trace d'un bâton de marche. Elle semble suivre les petites traces.

- Les deux pistes mènent à un pont de corde qui semble être l'unique moyen de traverser la rivière. La carte indique un gué plus à l'est mais cela nécessite un détour.
- Si les PJ sont attentifs, ils repèrent du mouvement de l'autre côté de la rivière. Des créatures de petite taille sont en embuscade dans les buissons et derrière les arbres.
- Lorsque les PJ entament la traversée, ils sont pris pour cible par des archers cachés dans les fourrés. Les flèches fusent et se plantent dans les planches vermoulues du pont. A leur empennage, on reconnaît des flèches gobelines.
- Les PJ peuvent tenter de forcer le passage et charger leurs ennemis, ou prendre la fuite. Dans les deux cas, ils sont pris sous un feu nourri de flèches pendant un tour de jeu, après quoi un combat rapproché s'engage.
- Les gobelins sont une dizaine, armés de flèches, de lances et d'épées courtes.
- Les gobelins prendront la fuite si la moitié d'entre eux sont tués. Les PJ pourront les suivre jusqu'à la tour en ruines.

Gobelins éclaireurs

Agilité +2, Esprit +0, Force -1, Défense 12, Points de vie 3, Arme 1D6

Les éclaireurs gobelins sont de petites créatures trapues à la peau verdâtre ou grisâtre, au visage disgracieux et aux oreilles pointues. Rusés et sournois, ils se déplacent en petits groupes, toujours à l'affût du moindre danger. Vêtus de cuir usé et de pièces d'armure dépareillées, ils manient des arcs, des lances ou de courtes épées. Rapides et fourbes, ils préfèrent attaquer par surprise plutôt que d'affronter leurs adversaires de front.



Acte IV: le vieux chêne et la sorcière

Si les PJ comprennent le poème de Roncière et suivent les traces de la sorcière, ils se rendront compte qu'elle s'est rendue d'abord à la vieille tour en ruines indiquée sur la carte puis a pris la direction de l'est, au cœur de la forêt.

- Il faut de l'attention pour suivre sa piste. On dirait qu'elle a essayé d'effacer ses traces, faisant des détours par des vallons et des sentiers, passant sous de larges zones de ronces et des passages étroits.
- Si les PJ perdent la piste, **un singulier renard au pelage roux éclatant** apparaît et les guide. C'est **l'esprit de la forêt**.
- Après une progression assez lente, les PJ arrivent au pied d'une colline au sommet de laquelle se dresse un énorme arbre: **un chêne millénaire au feuillage écarlate**. Ses racines couvrent l'entièreté de la colline et ses branches montent si haut qu'on jurerait voir des nuages accrochés à sa cime.
- Il ne peut s'agir que du plus vieil arbre de la forêt, un ancêtre qui était déjà là lorsque les premiers elfes ont foulé ces terres sylvestres.
- Une voix interpelle les PJ: "approchez encore d'un pas et je vous transforme en grenouille."
- Une vieille femme voutée, à la peau ridée comme une pommeblette, sort d'entre les racines du grand chêne et brandit un bâton d'un air menaçante. Elle porte une robe faite de plusieurs couches de tissus rapiécées. Ses yeux chassieux cherchent les PJ tandis qu'elle réitère sa menace: "arrières, gobelins, ou vous goûterez à la colère de Roncière"
- Aux PJ de négocier avec la vieille sorcière et de la convaincre qu'ils ne sont pas des gobelins mais des héros à la recherche de la source de la malédiction qui frappe la forêt.
- Si les PJ sont suffisamment convaincants, après de longues palabres, **Roncière acceptera leur aide** et leur confiera **le Cœur de Sylve** qu'elle a volé et caché sous le vieux chêne.
- Si les PJ lui parle du **renard roux qui semblait les guider**, elle leur expliquera: "ce renard, c'est l'esprit de la forêt. Si vous l'avez vu, c'est que vous êtes des cœurs purs, dignes du **Coeur de Sylve**..."
- Roncière leur racontera son histoire, la menace du **mage Malachar** et comment elle a volé **le Cœur de Sylve** pour le soustraire à la malveillance du **Malachar** et de ses gobelins. Par contre, elle n'avait pas anticipé que privé de son cœur magique, la forêt allait commencer à dépérir.
- **Le cristal doit être replacé dans l'ancienne tour**, sur son socle mais pas avant que **Malachar** et ses gobelins ne soient chassés.
- Seule, Roncière n'est pas assez forte pour mettre en déroute le malfaisant magicien. Mais **avec l'aide des PJ, elle a peut-être une chance.**

Acte V: les ombres de Malachar

Malachar et ses gobelins ont envahi la vieille tour en ruines, espérant s'emparer du **Cœur de Sylve**. N'y trouvant pas le cristal - volé et mis à l'abri par Roncière - Malachar a envoyé ses gobelins dans la forêt à la recherche du précieux artefact.
Depuis, il ronge son frein.

Les gobelins se sont aventurés près du village mais n'ont pas trouvé le précieux cristal. Ils se sont postés près du pont en embuscade et ont continué à fouiller les environs. Devant le manque de résultat de ses sbires, Malachar commence à s'impatienter.
C'est à ce moment-là que les PJ sont arrivés à Valboisé.

La vieille tour des elfes est un **sanctuaire sacré hélas profané par Malachar et ses gobelins**. Les immondes créatures ont installé leurs huttes devant l'entrée du sanctuaire.

- En progressant vers l'ancienne tour indiquée sur la carte, les PJ constatent que la végétation devient de plus en plus malade. Les arbres ont perdu toutes leurs feuilles. Les fougères et le lierre dépérissent. Des ronces noires se développent partout.
- En s'approchant prudemment, les PJ repèrent les sentinelles.
- Les gobelins ont barbouillé de graffitis les murs du sanctuaire et renversé plusieurs statues.
- Ca et là, les PJ identifient des tas de détritus et d'immondices jetés par les gobelins.
- Les PJ du peuple des elfes ne pourront pas laisser un tel sacrilège et un tel manque de respect impunis.
- Dans la tour, dans le sanctuaire, le socle est vide.
  Le Cœur de Sylve est manquant.
- **Malachar** est dans le sanctuaire, pestant et maudissant l'incapacité de ses sbires à retrouver **le Cœur de Sylve**.
- Lorsque les PJ se présentent, il les accueille avec morgue, se riant d'eux.
  "Cela fait des jours que mes gobelins fouillent la forêt en vain."
  "Ainsi vous m'apportez le cristal que je désire tant."
  "Peut-être espérez-vous quelque récompense ?"
  "Vous auriez dû rester cachés... c'est certain."
- Puis voyant Roncière qui accompagne les PJ:
  "C'est toi vieille folle qui cachait le Coeur de Sylve. J'avais en effet senti ta présence et ta magie à l'œuvre."
  "Tu as eu tort de venir te mesurer à moi."

“Mes **Ombres** vont s’occuper de tes pitoyables héros.”
“Pour ma part, je vais prendre un plaisir certain à t’anéantir”

- **Malachar** prononce une **formule dans une langue gutturale** inconnue des PJ puis passe à l’attaque, frappant **Roncière** de ses sortilèges.
  Le combat final commence.
- Surgissant des coins obscurs de l’ancienne tour, des silhouettes sombres prennent forme. De grandes formes faites de fumée mais qui sont pourtant bien solides et réelles.

Les Ombres

Agilité +1, Esprit +0, Force +2, Défense 13, Points de vie 15, Arme 1D6
Les Ombres sont des créatures constituées de ténèbres et de fumée **invoquées par la magie noire de Malachar**. Leur aspect mouvant et vaporeux les rend difficile à frapper et lorsqu’elles passent à l’attaque, **leur toucher glacial** semble aspirer toute énergie vitale. Les **Ombres** ont un **point faible évident**: elles craignent la lumière; mais pour les repousser, il faut **une lumière d’origine magique**.

Malachar, mage maléfique

Agilité +1, Esprit +3, Force +0, Défense 16, Points de vie 35, Arme 1D6
Malachar, le magicien noir, est un homme ambitieux et impitoyable, animé par une soif insatiable de pouvoir. Ses traits sont durs, son visage marqué par la cruauté et son regard glacial ne laisse transparaître aucune pitié. Prêt à tout pour s'emparer du Cœur de Sylve et s'approprier son immense pouvoir, il ne tolère ni l'échec ni la désobéissance. Colérique et impatient, il entre dans de terribles accès de rage lorsque ses sbires échouent à accomplir ses ordres. Pour lui, les faibles et les incapables ne méritent aucune considération.
Malachar connaît et maîtrise les **sortilèges** suivants:

- **Flèche de Feu** (test d’**Esprit**, **2D6** dommages de feu)
- **Arcanes mineures** (**+4 en défense** ou projectile magique infligeant **1D6** dommages)
- **Vol** (peut **voler** pendant 1D4 tours)
- **Forme gazeuse** (pendant 1D4 tours, **prends la consistance d’un gaz**; peut se déplacer au ras du sol et passer par de petits interstices; ne subit aucun dommage mais ne peut pas en infliger)
- **Téléportation** (Malachar utilisera ce sort en dernier recours **pour échapper** aux PJ)

Le Coeur de Sylve

Espérons que les PJ mettront **Malachar** en déroute.
Une fois que le mage aura disparu (téléporté) ou sera mort, les gobelins, paniqués, se dispersent. Les PJ peuvent remettre **le Cœur de Sylve** en place.
Hélas, **Roncière**, la vieille sorcière, a été mortellement touchée par **Malachar** et se meurt.
Dans un dernier soupir, elle confie la garde du sanctuaire aux PJ.
Accepteront-ils cette charge ?

Une fois le cristal remis à sa place, la nature reprendra vie en quelques jours.
Au nouveau des feuilles sur les arbres et des fougères dans les sous-bois.
Les ronces noires disparaîtront bien vite, laissant place au lierre, aux fleurs et aux buissons aux petits fruits succulents. Le chant des oiseaux annoncera le retour de la vie dans les bois. A un moment, de manière très brève, les PJ apercevront peut-être **un renard roux** les suivre de loin.

Epilogue

Les PJ ont vaincu **Malachar** et mis en fuite ses gobelins.
La vieille sorcière **Roncière** est morte mais son esprit bienveillant plane encore sur la forêt. La nature est restaurée et les animaux sont de retour.
Les PJ sont maintenant les héros de Valboisé et les nouveaux gardiens du **Cœur de Sylve** et les héros de Valboisé.
A eux de décider quoi faire de cet héritage.
Sauront-ils s'en montrer dignes ?

Ainsi se conclut l'aventure du **Cœur de Sylve**.

PNJ

- **Godric**, chef du village
- **Clovis**, conseiller méfiant
- **Gilbert**, tenancier de l'auberge
- **Roncière**, la sorcière
- **Malachar**, le mage maléfique

Gareth / Astrid

NOM DU PERSONNAGE

PEUPLE: Humain

PROFIL: Guerrier

NIVEAU (1) 2 3 4 5

FORCE +2	**Défense** 15
AGILITÉ +1	**Points de Chance** 3
ESPRIT +1	**Points de Vie** 17

CAPACITÉS SPÉCIALES

Double attaque : vous pouvez faire deux attaques au corps à corps à votre tour, mais vous n'ajoutez pas votre Force aux dommages de la deuxième attaque.

Bouclier protecteur : lorsque vous utilisez un bouclier, vous ajoutez +4 en défense au lieu de +2. Une fois par combat, vous pouvez parer une attaque qui visait un allié proche de vous.

ARMES	DÉGÂTS
Épée longue	D8
Dague	D4

ÉQUIPEMENT

Plastron de cuir
Bouclier

BOURSE: 5

Elarion / Elyndra

NOM DU PERSONNAGE

PEUPLE: Elfe

PROFIL: Rôdeur

NIVEAU (1) 2 3 4 5

FORCE	+1
AGILITÉ	+2
ESPRIT	+1

Défense	14
Points de Chance	1
Points de Vie	14

CAPACITÉS SPÉCIALES

Double tir : vous pouvez faire deux attaques à distance à votre tour, mais vous n'ajoutez pas votre Adresse aux dommages de la deuxième attaque.

Connaissance des bois : vous lancez deux D20 aux tests de survie en pleine nature (chasse, escalade, discrétion, vigilance, connaissance des animaux et des plantes)

ARMES	DÉGÂTS
Arc + flèches	D8
Epée courte	D6

ÉQUIPEMENT

Tunique de cuir

BOURSE: 5

Brynn / Rosie

NOM DU PERSONNAGE

PEUPLE: Halfelin

PROFIL: Voleur

NIVEAU (1) 2 3 4 5

FORCE	+0
AGILITÉ	+2
ESPRIT	+2

Défense	14
Points de Chance	3
Points de Vie	13

CAPACITÉS SPÉCIALES

Sournois : vous lancez deux D20 aux tests de discrétion. Lorsque vous attaquez un ennemi par surprise ou de dos, vous ajoutez 1D6 aux dommages.

Doigts agiles : vous lancez deux D20 aux tests liés à la précision (crocheter une serrure, désamorcer un piège, pickpocket, jongler...)

ARMES	DÉGÂTS
Fronde	D4
2 Dagues	D4

ÉQUIPEMENT

Pourpoint
Outils de voleur
Cape noire

BOURSE: 5

Erindor / Sylwen

NOM DU PERSONNAGE

PEUPLE: Elfe

PROFIL: Magicien

NIVEAU (1) 2 3 4 5

FORCE	+0
AGILITÉ	+1
ESPRIT	+3

Défense	12
Points de Chance	3
Points de Vie	11

CAPACITÉS SPÉCIALES

Flèche de feu : Un test d'Esprit réussi contre la défense de la cible lui inflige **2D6 + Esprit** dommages de feu.

Arcanes mineurs : Vous invoquez au choix **une armure magique** qui vous fait gagner **+4 en défense** ou un projectile magique qui inflige automatiquement **1D6 dommages** à une cible.

Lumière magique : Un test d'Esprit réussi permet de générer un aura de lumière magique suffisamment puissant pour éclairer une pièce ou gêner des créatures n'appréciant pas la lumière.

ARMES	DÉGÂTS
Bâton	D4

ÉQUIPEMENT

Robe de mage
Grimoire

BOURSE: 5

Gorak / Urza

NOM DU PERSONNAGE

PEUPLE: Demi-orc

PROFIL: Barbare

NIVEAU (1) 2 3 4 5

FORCE +3

AGILITÉ +1

ESPRIT +0

Défense 14

Points de Chance -

Points de Vie 23

CAPACITÉS SPÉCIALES

Peau d'acier : vous gagnez 5 points de vie supplémentaires et, lorsque vous ne portez aucune armure, votre défense est égale à 13 + Adresse.

Vie au grand air : vous lancez deux D20 aux tests de survie en pleine nature (discrétion, chasse, endurance, vigilance...

ARMES	DÉGÂTS
Massue	D8

ÉQUIPEMENT

Couverture en peau de bête

BOURSE: 5

Thraïn / Brunhilda

NOM DU PERSONNAGE

PEUPLE: Nain

PROFIL: Clerc

NIVEAU (1) 2 3 4 5

FORCE +2

AGILITÉ +1

ESPRIT +1

Défense 13

Points de Chance 1

Points de Vie 15

CAPACITÉS SPÉCIALES

Soins : **2 fois par jour** , vous pouvez soigner une créature. Cela lui permet de récupérer **2D8 + Esprit** points de vie.

Arme d'argent : Vous enchantez votre arme et vous ajoutez votre Esprit aux dommages. Contre les démons et les morts vivants, vous obtenez en plus deux D20 en attaque et 1D6 de dommages supplémentaires.

ARMES	DÉGÂTS
Hache de guerre	D8

ÉQUIPEMENT

Plastron de cuir
Tabard de Moradin

BOURSE: 5

PEUPLE:

PROFIL:

NOM DU PERSONNAGE

NIVEAU (1) 2 3 4 5

FORCE

AGILITÉ

ESPRIT

Défense

Points de Chance

Points de Vie

CAPACITÉS SPÉCIALES

ARMES	DÉGÂTS

ÉQUIPEMENT

BOURSE: