



COMBAT

ATTAQUE

+5

PARADE

+5

NOM DU JOUEUR .....

NOM DU PERSONNAGE *Geralt de Riv*

CLASSE *Chasseur de monstres (Sorcelleur)*

### CARACTÉRISTIQUES

COURAGE

+2

NIVEAU

6

ESPRIT

+2

CHARISME

+0

POINTS DE VIE

33



FORCE

+3

MAGIE



16

AGILITÉ

+2

SORTILÈGES  
ET OBJETS MAGIQUES

### ARMES

Épée en argent runique 1D+4  
Hache de jet 1D+3  
Épée courte 1D+6  
Arbalète+carreaux 1D+5 (2x)

### EQUIPEMENT

Cape de voyage  
Fioles de couleur  
(2 rouges, 2 vertes, 1 bleue)  
mana soins antidote  
Carte de Gareth  
37 po

### ARMURES ET BOUCLIER

Cuirasse d'écailles (PR5)  
Petit bouclier de poignet  
(PR1)  
2 dagues 1D+4

Marteau de culte nain

Sens du Sorcelleur (1D4)  
Pendentif du Sorcelleur 2⚡  
(défense et détection ⚡)  
Signes du Sorcelleur  
Ignii (feu) 1D+3 2⚡  
Axii (télékinésie) 2⚡

### TALENTS ET COMPÉTENCES

Résistance au maladie (50%)  
Ambidextre  
(se bat à 2 armes)

### JOURNAL DE L'AVENTURE

#### PNJ rencontrés :

- Gaspar, tenancier de l'auberge du Dragon Pourpre
- Dagmar, chef de la garde du Seigneur Alaric
- Gerber, chef du village de Hautecolline
- Gruntok, guerrier à la retraite, fermier

#### Lieux visités :

- La cité frontalière de Sombreal
- L'auberge du Dragon Pourpre
- Le village de Hautecolline
- La ferme fortifiée de Gruntok
- La tanière des maraudeurs gobelins
- Le village abandonné
- Le temple de Lloth, déesse araignée
- Tour de garde (en ruines)
- Cité naine de Razrok (abandonnée)
- Cavernes des Morlocks



COMBAT

ATTAQUE

+3

PARADE

+3

NOM DU JOUEUR .....

NOM DU PERSONNAGE *Saul*

CLASSE *Chasseur forestier demi-elfe*

CARACTÉRISTIQUES

COURAGE

+1

NIVEAU

6

ESPRIT

+1

CHARISME

+1

POINTS DE VIE

33



FORCE

+2

MAGIE



26

AGILITÉ

+2

SORTILÈGES  
ET OBJETS MAGIQUES

ARMES

*Mousquet des forêts 1D+4*

*Épée elfique 1D+4, parade +1*

*Poignard baïonnette 1D+1*

*Pistolet de poing 1D+2*  
(tire 2x)

EQUIPEMENT

*Masque tribal (charisme +1)*

*Lame elfique*

*Parchemins de soins x2*  
+1D4

*65 po, 1 pa*

ARMURES ET BOUCLIER

*Veste de cuir (PR3)*

*Feuillage de camouflage*  
(cape)

TALENTS  
ET COMPÉTENCES

*Don du forestier*

*Nestedrin! (soins 1⚡/1♥)*

*Galad ! (lumière 1⚡)\**

*Poing de ronces (3⚡)*  
1D+2

*Anneau de régénération*  
(peut sauver 2x de la mort)  
régénère 1D4 pv

(\* ) sphère lumineuse qui  
vole et suit le sorcier

### JOURNAL DE L'AVENTURE

PNJ rencontrés :

- Gaspar, tenancier de l'auberge du Dragon Pourpre à Sombreval
- Dagmar, chef de la garde du Seigneur Alaric
- Gerber, chef du village de Hautecolline
- Gruntok, guerrier à la retraite, fermier

Lieux visités :

- La cité frontalière de Sombreval
- L'auberge du Dragon Pourpre
- Le village de Hautecolline
- La ferme fortifiée de Gruntok
- La tanière des maraudeurs gobelins
- Le village abandonné
- Le temple de Lloth, déesse araignée
- Tour de garde (en ruines)
- Cité naine de Razrok (abandonnée)
- Cavernes des Morlocks



NOM DU JOUEUR .....

NOM DU PERSONNAGE *Arwen* .....

CLASSE *Aventurière, archère* .....

### CARACTÉRISTIQUES

COURAGE

+2

NIVEAU

5

ESPRIT

+2

CHARISME

+0

POINTS DE VIE

28



FORCE

+2

MAGIE



3

COMBAT

ATTAQUE

+3

PARADE

+3

AGILITÉ

+2

SORTILÈGES  
ET OBJETS MAGIQUES

### ARMES

*Arc long + flèches 1D+4*

*Épée 1D+4*

*Dague 1D+2*

### ARMURES ET BOUCLIER

*Veste de cuir renforcé (PR3)*

*Cotte de mailles (PR4)*

*Flèche de glace 1⚡*

*Double flèche 2⚡*

### EQUIPEMENT

*30 po, 6 pa*

*Sac à dos, Cape de voyage*

*Briquet, Bottes de cuir souple*

### TALENTS ET COMPÉTENCES

*Chasse*

### JOURNAL DE L'AVENTURE

PNJ rencontrés :

- Gaspar, tenancier de l'auberge du Dragon Pourpre à Sombreval
- Dagmar, chef de la garde du Seigneur Alaric

Lieux visités :

- La cité frontalière de Sombreval
- l'auberge du Dragon Pourpre à Sombreval
- Le village abandonné
- le temple de Lloth, déesse araignée
- Tour de garde (en ruines)
- Cité naine de Razrok (abandonnée)
- Cavernes des Morlocks