

Nom: Ser Morton

PEUPLE: humain

CLASSE: mercenaire

NIVEAU: 1e

ALIGNEMENT: neutre

CARACTÈRE: méfiant



Force 13

Agilité 9

Esprit 10

Armure 3 

Points de Vie 5 

Inventaire

Sac à dos
Cape
Torches (2)
Rations (3 jours)
Épée d6
Hache d8
Cotte de mailles (3)



PIÈCES D'OR: 3

Objets magiques

Notes

Nom: Dame Gertrude

PEUPLE: humaine

CLASSE: prêtresse

NIVEAU: 1e

ALIGNEMENT: loyal

CARACTÈRE: miséricordieuse



Force 10

Agilité 12

Esprit 15

Armure 2



Points de Vie 4



Inventaire

Sacoche
Robe de moinesse
Lanterne
Rations (3 jours)
Masse d'armes d8
Broigne (2)



PIÈCES D'OR: 4

Objets magiques

Symbole religieux



Pouvoirs sacrés

Repousser les morts-vivants
Soins (+1d4)
Prière



Nom: Smyrne

PEUPLE: humain

CLASSE: voleur

NIVEAU: 1e

ALIGNEMENT: chaotique

CARACTÈRE: taiseux et fourbe



Force 6

Agilité 13

Esprit 10

Armure 1 

Points de Vie 4 

Inventaire

corde + grappin
outils de crochetage
Lanterne sourde
Épée courte 1d6
Dagues (1d4)
Tunique de cuir (1)



PIÈCES D'OR: 1

Objets magiques

Capacités spéciales

Crocheter une serrure
Grimper
Se cacher
Se déplacer sans bruit

Nom: Thorik

PEUPLE: nain

CLASSE: combattant des tunnels

NIVEAU: 1e

ALIGNEMENT: loyal

CARACTÈRE: irascible mais brave



Force 15

Agilité 9

Esprit 10

Armure 3 

Points de Vie 6 

Inventaire

Cape à capuchon
Rations (2 jours)
Pioche d8
Dague 1d4
Broigne (2)
Casque (1)



PIÈCES D'OR: 4

Objets magiques

Capacités spéciales

Vision dans le noir
Mineur

Nom: Sylvara

PEUPLE: elfe

CLASSE: rôdeuse

NIVEAU: 1e

ALIGNEMENT: neutre

CARACTÈRE: vive et sensible



Force 9

Agilité 14

Esprit 12

Armure 1



Points de Vie 5



Inventaire

Pains elfiques (5 jours)
Dague 1d4
Arc long 1d6
Tunique de cuir (1)

Objets magiques

Flèches magiques (3x, 1d8)



Capacités spéciales

Sensible à la magie
Se déplacer silencieusement
Se cacher



PIÈCES D'OR: 2

Nom: Carolus

PEUPLE: humain

CLASSE: homme d'armes

NIVEAU: 1e

ALIGNEMENT: loyal

CARACTÈRE: brave et jovial



Force 15

Agilité 9

Esprit 9

Armure 4



Points de Vie 6



Inventaire

Epée d6
Masse d'armes d8
Bouclier (1)
Cotte de mailles (3)
Rations (2 jours)

Objets magiques



Notes



PIÈCES D'OR: 4

Nom: Hildegarde

PEUPLE: humain

CLASSE: combattante

NIVEAU: 1e

ALIGNEMENT: neutre

CARACTÈRE: intrépide



Force 12

Agilité 8

Esprit 7

Armure 4



Points de Vie 4



Inventaire

Casque (1)
Bouclier (1)
Armure matelassée (2)
Bec de corbin d8
Dague d4
Rations (2 jours)



PIÈCES D'OR: 1

Objets magiques



Notes



Nom: Morgane

PEUPLE: humaine

CLASSE: magicienne

NIVEAU: 1e

ALIGNEMENT: chaotique

CARACTÈRE: mystérieuse et secrète



Force 10

Agilité 11

Esprit 12

Armure 1



Points de Vie 2



Inventaire

Dague d4
Amulette de protection (1)
Grimoire
Rations (2 jours)



PIÈCES D'OR: 4

Objets magiques

Clochette funéraire
(tinte en présence de
morts-vivants)



Sortilèges

Etincelle brûlante d6
Peau de pierre (+2 Armure)
Regard occulte (détection)
Voile d'ombre (se cacher)
Main invisible



Nom: Urf Sans-peur

PEUPLE: tribu du nord

CLASSE: barbare

NIVEAU: 1e

ALIGNEMENT: chaotique

CARACTÈRE: téméraire et violent



Force 15

Agilité 10

Esprit 7

Armure 1 

Points de Vie 6 

Inventaire

Hache de guerre d10
Pagne de fourrure




PIÈCES D'OR: 4

Notes

Tatouages tribaux
(+1 Armure)

Capacités spéciales

Rage meurtrière d12 

Nom: Gaston

PEUPLE: humain

CLASSE: chasseur

NIVEAU: 1e

ALIGNEMENT: neutre

CARACTÈRE: taiseux et dévoué



Force 9

Agilité 12

Esprit 10

Armure 1



Points de Vie 3



Inventaire

Arc d6
Couteau d4
Tunique de cuir (1)
Rations (2 jours)



PIÈCES D'OR: 1

Objets magiques



Capacités spéciales



Poser un piège
Chasser

Nom: Ombre

PEUPLE: humaine

CLASSE: voleuse

NIVEAU: 1e

ALIGNEMENT: chaotique

CARACTÈRE: rusé et sûre d'elle



Force 9

Agilité 15

Esprit 12

Armure 1



Points de Vie 3



Inventaire

Dagues x2 d4
Arbalète de poing d6
Tunique de cuir (1)
Corde et grappin



PIÈCES D'OR: 2

Objets magiques



Cape de l'Ombre Fuyante

Capacités spéciales



Escamotage
Attaque sournoise d6
Pièges (détecter et désamorcer)
Baratin

Nom: Balin Hachedefer

PEUPLE: nain

CLASSE: bûcheron

NIVEAU: 1e

ALIGNEMENT: loyal

CARACTÈRE: borné et tailleux



Force 14

Agilité 8

Esprit 9

Armure 3



Points de Vie 4



Inventaire

Casque (1)
Haubert (2)
Hache de bataille d8

Objets magiques



Capacités spéciales



Vision dans le noir



PIÈCES D'OR: 3

Nom: Victor

PEUPLE: humain

CLASSE: clerc

NIVEAU: 1e

ALIGNEMENT: loyal

CARACTÈRE: fanatique et intransigeant



Force 10

Agilité 9

Esprit 13

Armure 2



Points de Vie 5



Inventaire

Haubert (2)
Massue d8
Lance d6
Dague d4
Cape et tabart



PIÈCES D'OR: 2

Objets magiques

Symbole religieux



Pouvoirs sacrés

Prière
Courroux divin d8
Soins (+1d4)



Nom: Lyra la pieuse

PEUPLE: humaine

CLASSE: pèlerin

NIVEAU: 1e

ALIGNEMENT: neutre

CARACTÈRE: bienveillante



Force 9

Agilité 10

Esprit 12

Armure 1



Points de Vie 5



Inventaire

Bâton d6
Cape de pèlerin
Sac et sandales



PIÈCES D'OR: 1

Objets magiques



Notes



Nom: Gwendoline

PEUPLE: humaine

CLASSE: paladine

NIVEAU: 1e

ALIGNEMENT: loyal

CARACTÈRE: redoutable mais juste



Force 10

Agilité 10

Esprit 15

Armure 4



Points de Vie 6



Inventaire

Epée longue d10
Dague d4
Armure de plates 4
Missel (textes saints)



PIÈCES D'OR: XX

Objets magiques

Symbole religieux



Pouvoirs sacrés

Prière
Imposition des mains (+1d4)
Fureur divine d10
Détection du Mal



Nom:

PEUPLE:

CLASSE:

NIVEAU:

ALIGNEMENT:

CARACTÈRE:

Force

Agilité

Esprit

Armure



Points de Vie



Inventaire

Inventory area with a small bag icon and the text "PIÈCES D'OR:" at the bottom left.

Objets magiques



Notes

