

Nom: Arliss

ORIGINE: humain

ALIGNEMENT: loyal

CLASSE: prêtresse

HISTORIQUE: initiée au culte

NIVEAU: 3 PX: 30

DIVINITÉ: Godin

Force 8 / -1**Intelligence** 12 / +1**Dextérité** 13 / +1**Sagesse** 15 / +2**Constitution** 10 / +0**Charisme** 14 / +2**Points de Vie** 12 **Classe d'Armure** 12+2 Bouclier
de la Foi

Équipement

Armure de cuir (ca 11)
Tunique et bottes de cuir
Cape de voyage

Gourdin (att. +1, 1d6)



BOURSE: /

Talents & sortilèges



Repousser les morts-vivants
Guérison des blessures
Arme sainte
Protection contre le Mal
Lumière
Bouclier de la Foi
Châtiment

Bonus +2 en att. de mêlée

Objets sacrés



Symbole sacré: médaillon gravé
de la coupe étincelante de Godin

Nom: Arwin

ORIGINE: humain

ALIGNEMENT: neutre

CLASSE: voleuse

HISTORIQUE: rôdeuse

NIVEAU: 3 PX: 30

DIVINITÉ:

Force 13 / +1**Intelligence** 11 / +0**Dextérité** 18 / +4**Sagesse** 13 / +1**Constitution** 8 / -1**Charisme** 9 / -1**Points de Vie** 12 **Classe d'Armure** 13 

Équipement

Cape
Bottes usées
Chausse de cuir
Chemise de lin
Bonnet de cuir
Outils de crochetage

Dague (att. +1, +3 si lancée, 1d4)
Epée courte (att. +1, 1d6)
Arc (att. +3, 1d6)
Carquois (20 flèches)



BOURSE: 4 po, 15 pa

Talents & sortilèges

Attaque sournoise (dmg x2)
Escalade
Déplacement silencieux
Se cacher
Se déguiser
Trouver/désamorcer les pièges
Crocheter les serrures
Pickpocket

Objets magiques

Nom: Téodor

ORIGINE: humain

ALIGNEMENT: chaos

CLASSE: magicien

HISTORIQUE: savant

NIVEAU: 3 PX: 30

DIVINITÉ:

Force 7 / -2**Intelligence** 17 / +3**Dextérité** 11 / +0**Sagesse** 11 / +1**Constitution** 9 / -1**Charisme** 10 / +0**Points de Vie** 10 **Classe d'Armure** 10+4 Armure
de mage

Équipement

Robe de mage
Sandales
SacocheBâton (att. -2, 1d6-2)
Dague (att. -2, +0 si lancée, 1d6-2)

BOURSE: 7 pc

Talents & sortilèges



Détection de la magie

Projectile magique

Lecture de la magie

Armure de mage

Charme-personne

Invisibilité

Avantage
sur un sort

Parle la langue démoniaque

Objets magiques



Grimoire

Nom: Yurrik

ORIGINE: humain

ALIGNEMENT: loyal

CLASSE: guerrier

HISTORIQUE: forgeron

NIVEAU: 3 PX: 30

DIVINITÉ:

Force 16 / +3**Intelligence** 7 / -2**Dextérité** 11 / +0**Sagesse** 10 / +1**Constitution** 14 / +2**Charisme** 9 / -1**Points de Vie** 20 **Classe d'Armure** 12 / 14* 

Équipement

Tunique de cuir
 Bottes de cuir
 Manteau de laine
 Armure de cuir (CA+1)
 Bouclier (CA+2*)

Épée bâtarde (att. +5, 1d8+4)
 Hache de guerre (att. +4, 1d10+3)
 Dague (att. +4, +0 si lancée, 1d6+3)



BOURSE: 3 pa

Talents & sortilèges

Maîtrise de l'épée
 Avantage aux tests de Force
 Guerrier CA +1
 +1 Att. à distance et CàC

Objets magiques

Fendeuse (épée magique) 1d10
 +6 (+9 contre les morts-vivants)

Nom: _____

ORIGINE:

ALIGNEMENT:

CLASSE:

HISTORIQUE:

NIVEAU:

PX:

DIVINITÉ:

Force /

Intelligence /

Dextérité /

Sagesse /

Constitution /

Charisme /

Points de Vie



**Classe
d'Armure**



Équipement

Talents & sortilèges



Objets magiques



BOURSE: