

ShadowDark

FOR

8 / -1

INT

12 / +1

DEX

13 / +1

SAG

15 / +2

CON

10 / +0

CHA

14 / +2

CA

12

PV

6+1d6

ATTAQUES

Gourdin +0, 1d6

NOM

Arliss

ORIGINE

Humain

CLASSE

Prêtresse

NIVEAU

2

PX

20

ALIGNEMENT

Loyal

HISTORIQUE

Initiée au culte

DIVINITÉ

Godin

TALENTS / SORTILÈGES

. Repousser les morts-vivants

. Guérison des blessures

. Arme sainte

. Protection contre le Mal

. Lumière

. Bouclier de la Foi

. Bonus +1 en att. de mêlée

ÉQUIPEMENT

. Armure de cuir (11)

. Gourdin (1d6)

. Tunique et bottes de cuir

. Cape de voyage

. Symbole sacré: médaillon gravé de la coupe étincelante de Godin

PO:

PA:

PC:

ShadowDark

FOR

13 / +1

INT

11 / +0

DEX

16 / +3

SAG

13 / +1

CON

8 / -1

CHA

9 / -1

CA

13

PV

4+1d4

ATTAQUES

Dague +0 (+3 si lancée), 1d4

Epée courte +0, 1d6

Arc +3, 1d6

NOM

Arwin

ORIGINE

Humain

CLASSE

Voleuse

NIVEAU

2

PX

20

ALIGNEMENT

Neutre

HISTORIQUE

Rôdeuse

DIVINITÉ

TALENTS / SORTILÈGES

- . Attaque sournoise
- . Escalade
- . Déplacement silencieux
- . Se cacher
- . Se déguiser
- . Trouver/désamorcer les pièges
- . Crocheter les serrures
- . Pickpocket

ÉQUIPEMENT

- . Cape
- . Bottes usées
- . Chausse de cuir
- . Chemise de lin
- . Bonnet de cuir
- . Outils de crochetage
- . Dague . Epée courte
- . Arc et carquois (20 flèches)

PO:

PA:

PC:

ShadowDark

FOR

7 / -2

INT

15 / +2

DEX

11 / +0

SAG

11 / +1

CON

9 / -1

CHA

10 / +0

CA

10

PV

4+1d4

ATTAQUES

Bâton -2 , 1d6 -2

Dague -2 (+0 si lancée) 1d6-2

NOM

Téodor

ORIGINE

Humain

CLASSE

Magicien

NIVEAU

2

PX

20

ALIGNEMENT

Chaos

HISTORIQUE

Savant

DIVINITÉ

TALENTS / SORTILÈGES

- . Détection de la magie
- . Projectile magique
- . Lecture de la magie
- . Armure de Mage
- . Charme-personne

- . Avantage sur un sort*

Langues:

Démoniaque

ÉQUIPEMENT

- . Robe de mage
- . Sandales
- . Sacoche
- . Grimoire

PO:

PA:

PC:

ShadowDark

FOR

16 / +3

INT

7 / -2

DEX

11 / +0

SAG

10 / +1

CON

14 / +2

CHA

9 / -1

CA

12/14*

PV

8+2 +1d8

ATTAQUES

Epée bâtarde +4, 1d8+4

Hache de guerre +3, 1d10+3

Dague +3 (+0 si lancée), 1d6+3

NOM

Yurrik

ORIGINE

Humain

CLASSE

Guerrier

NIVEAU

2

PX

20

ALIGNEMENT

Loyal

HISTORIQUE

Forgeron

DIVINITÉ

TALENTS / SORTILÈGES

- . Maîtrise de l'épée
- . Avantage aux tests de Force
- . +1 CA Armure de cuir

ÉQUIPEMENT

- . Tunique de cuir
- . Bottes de cuir
- . Manteau de laine
- . Epée bâtarde
- . Bouclier CA+2*
- . Armure de cuir
- . Dague

PO:

PA:

PC: