Nom : _____

CA (13) PV (2)

Métier : Teinturier halfling

Alignement : Loi Neutre Chaos

		mod
Force	16	2
Agilité	18	3
Endurance	13	1
Présence	14	1
Intelligence	16	2
Chance	17	2

Sauvegardes

Réflexes	3
Vigueur	1
Volonté	1

Vitesse 20 Init 3

Armes
- Bâton +4 (1d4+4)

Équipement
Fonds de départ: 24 cp
3 mètres de tissu
Pied de biche (2 po)

Notes
Signe de chance : Chasse en meute (attaques/dégâts pour les armes de niveau 0) (+2)
Langue: Common, Halfling, Alignment, Hobgoblin
Halfling ability: Infravision

XP

Nom : _____

CA (10) PV (2)

Métier : Berger

Alignement : Loi Neutre Chaos

		mod
Force	12	0
Agilité	12	0
Endurance	11	0
Présence	12	0
Intelligence	13	1
Chance	9	0

Sauvegardes

Réflexes	0
Vigueur	0
Volonté	0

Vitesse 30 Init 0

Armes
- Houlette +0 (1d4)

Équipement
Fonds de départ: 39 cp
Chien de berger
Symbole religieux (25 po)

Notes
Signe de chance : Maison damnée (jets de Corruption) (+0)
Langue: Common, Bugbear

XP

Nom : _____

CA (10) PV (5)

Métier : Joueur

Alignement : Loi Neutre Chaos

		mod
Force	14	1
Agilité	12	0
Endurance	14	1
Présence	10	0
Intelligence	10	0
Chance	10	0

Sauvegardes

Réflexes	0
Vigueur	1
Volonté	0

Vitesse 30 Init 0

Armes
- Massue +1 (1d4+1)

Équipement
Fonds de départ: 36 cp
Dés
Outre (5 pa)

Notes
Signe de chance : Oeil de faucon (dégâts des armes de jet) (+0)
Langue: Common

XP

Nom : _____

CA (10) PV (2)

Métier : Cordonnier

Alignement : Loi Neutre Chaos

		mod
Force	10	0
Agilité	9	0
Endurance	14	1
Présence	7	-1
Intelligence	11	0
Chance	10	0

Sauvegardes

Réflexes	0
Vigueur	1
Volonté	-1

Vitesse 30 Init 0

Armes
- Poinçon +0 (1d4)

Équipement
Fonds de départ: 22 cp
Chausse-pied
Pointe de fer (1 pa)

Notes
Signe de chance : Septième fils (jets de sort) (+0)
Langue: Common

XP