Nom : _____

CA (9) PV (3)

Métier : Cordonnier

Alignement : Loi ☐ Neutre ☐ Chaos ☐

		mod
Force	12	0
Agilité	8	-1
Endurance	13	1
Présence	14	1
Intelligence	10	0
Chance	12	0

Sauvegardes

Réflexes	-1
Vigueur	1
Volonté	1

Vitesse 30 **Init** -1

Armes
- Poinçon +0 (1d4)

Équipement
Fonds de départ: 37 cp
Chausse-pied
Coffre vide (2 po)

Notes
Signe de chance : Enfant sauvage (Vitesse, chaque +1 = +5' mouvement) (+0)
Langue: Common

XP

Nom : _____

CA (8) PV (1)

Métier : Noble

Alignement : Loi ☐ Neutre ☐ Chaos ☐

		mod
Force	11	0
Agilité	4	-2
Endurance	9	0
Présence	13	1
Intelligence	6	-1
Chance	12	0

Sauvegardes

Réflexes	-2
Vigueur	0
Volonté	1

Vitesse 30 **Init** -2

Armes
- Épée longue +0 (1d8)

Équipement
Fonds de départ: 47 cp
Anneau d'or d'une valeur de 10 po
Chaîne de 3 mètres (30 po)

Notes
Signe de chance : Né sous le boisseau (jets de compétence, y compris celles de voleur) (+0)
Langue: Common

XP

Nom : _____

CA (8) PV (1)

Métier : Fermier

Alignement : Loi ☐ Neutre ☐ Chaos ☐

		mod
Force	6	-1
Agilité	10	0
Endurance	5	-2
Présence	9	0
Intelligence	8	-1
Chance	5	-2

Sauvegardes

Réflexes	0
Vigueur	-2
Volonté	0

Vitesse 30 **Init** 0

Armes
- Fourche -1 (1d8-1)

Équipement
Fonds de départ: 42 cp
Poule
Petit sac (8 pc)

Notes
Signe de chance : Maison enchantée (Classe d'armure) (-2)
Langue: Common

XP

Nom : _____

CA (9) PV (4)

Métier : Contrebandier

Alignement : Loi ☐ Neutre ☐ Chaos ☐

		mod
Force	13	1
Agilité	8	-1
Endurance	9	0
Présence	9	0
Intelligence	10	0
Chance	9	0

Sauvegardes

Réflexes	-1
Vigueur	0
Volonté	0

Vitesse 30 **Init** -1

Armes
- Fronde +1 (1d4+1)

Équipement
Fonds de départ: 22 cp
Sac étanche
Petit sac (8 pc)

Notes
Signe de chance : Né sous le boisseau (jets de compétence, y compris celles de voleur) (+0)
Langue: Common

XP