Nom : _____

CA (12) PV (2)

Métier : Fermier

Alignement : Loi Neutre Chaos

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

Sauvegardes

Réflexes	1
Vigueur	0
Volonté	0

Vitesse 30 Init 1

Armes

Fourche +0 (1d8)

Équipement

Fonds de départ: 32 cp
Mouton
Fiole d'eau bénite (25 po)

Notes

Signe de chance : Maison enchantée (Classe d'armure) (+1)
Langue: Common

XP

Nom : _____

CA (13) PV (2)

Métier : Fermier

Alignement : Loi Neutre Chaos

		mod
Force	9	0
Agilité	14	1
Endurance	15	1
Présence	15	1
Intelligence	13	1
Chance	16	2

Sauvegardes

Réflexes	1
Vigueur	1
Volonté	1

Vitesse 30 Init 1

Armes

Fourche +0 (1d8)

Équipement

Fonds de départ: 42 cp
Chèvre
Fiole vide (3 pc)

Notes

Signe de chance : Maison enchantée (Classe d'armure) (+2)
Langue: Common, Alignment

XP

Nom : _____

CA (10) PV (4)

Métier : Gitan halfling

Alignement : Loi Neutre Chaos

		mod
Force	14	1
Agilité	9	0
Endurance	12	0
Présence	8	-1
Intelligence	14	1
Chance	3	-3

Sauvegardes

Réflexes	0
Vigueur	0
Volonté	-1

Vitesse 20 Init 0

Armes

Fronde +1 (1d4+1)

Équipement

Fonds de départ: 30 cp
Dagyde
Pointe de fer (1 pa)

Notes

Signe de chance : Rescapé de la peste (soins magiques) (-3)
Langue: Common, Halfling, Elf
Halfling ability: Infravision

XP

Nom : _____

CA (9) PV (4)

Métier : Serf

Alignement : Loi Neutre Chaos

		mod
Force	4	-2
Agilité	8	-1
Endurance	14	1
Présence	13	1
Intelligence	12	0
Chance	6	-1

Sauvegardes

Réflexes	-1
Vigueur	1
Volonté	1

Vitesse 25 Init -1

Armes

Bâton -2 (1d4-2)

Équipement

Fonds de départ: 41 cp
Pendentif
Chandelle (1 pc)

Notes

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

XP