Nom : _____

CA (9) PV (2)

Métier : Barbier

Alignement : ☐ Loi ☐ Neutre ☐ Chaos

		mod
Force	11	0
Agilité	7	-1
Endurance	15	1
Présence	11	0
Intelligence	9	0
Chance	8	-1

Sauvegardes

Réflexes	-1
Vigueur	1
Volonté	0

Vitesse 30 Init -1

Armes
- Rasoir +0 (1d4)

Équipement
- Fonds de départ: 28 cp
- Ciseaux
- Morceau de craie (1 pc)

Notes
- Signe de chance : Coeur pur (repousser les morts-vivants) (-1)
- Langue: Common

XP

Nom : _____

CA (9) PV (5)

Métier : Pickpocket

Alignement : ☐ Loi ☐ Neutre ☐ Chaos

		mod
Force	11	0
Agilité	8	-1
Endurance	15	1
Présence	10	0
Intelligence	5	-2
Chance	16	2

Sauvegardes

Réflexes	-1
Vigueur	1
Volonté	0

Vitesse 30 Init -1

Armes
- Dague +0 (1d4)

Équipement
- Fonds de départ: 32 cp
- Cassette
- Flasque d'huile (2 pa)

Notes
- Signe de chance : Survécu à une morsure d'araignée (jets de sauvegarde contre le poison) (+2)
- Langue: Common

XP

Nom : _____

CA (10) PV (3)

Métier : Fossoyeur

Alignement : ☐ Loi ☐ Neutre ☐ Chaos

		mod
Force	14	1
Agilité	12	0
Endurance	15	1
Présence	10	0
Intelligence	8	-1
Chance	12	0

Sauvegardes

Réflexes	0
Vigueur	1
Volonté	0

Vitesse 30 Init 0

Armes
- Pelle +1 (1d4+1)

Équipement
- Fonds de départ: 35 cp
- Déplantoir
- Petit sac (8 pc)

Notes
- Signe de chance : Rescapé de la peste (soins magiques) (+0)
- Langue: Common

XP

Nom : _____

CA (10) PV (4)

Métier : Boulanger

Alignement : ☐ Loi ☐ Neutre ☐ Chaos

		mod
Force	12	0
Agilité	10	0
Endurance	12	0
Présence	10	0
Intelligence	16	2
Chance	8	-1

Sauvegardes

Réflexes	0
Vigueur	0
Volonté	0

Vitesse 30 Init 0

Armes
- Massue +0 (1d4)

Équipement
- Fonds de départ: 18 cp
- 1 livre de farine
- Bâton de 3 mètres (15 pc)

Notes
- Signe de chance : Trèfle à quatre feuilles (détecter les passages secrets) (-1)
- Langue: Common, Elf, Bugbear

XP