

Brandon Tue l'ours

Age : 17 ans Taille : 1.90

Race : Demi orque

Classe : Guerrier

Niveau : 3

FOR : 18 DEX : 14 CON : 16

INT : 10 SAG : 10 CHA : 10

Initiative : +2

Points de vie : 34

Classe d'armure : 17

Déplacement : 6 m

Réflexes : +2 Vigueur : +6 Volonté : +1

Base attaque : +3

grande hache : +8 ; 1d12+7 ; 20 x3

 puissance : +5 ; 1d12+13 ; 20 x3

hache de lancer : +5 ; 1d6+4 ; 20 x2

Compétences : dressage 2, équitation 4, escalade +2*,
intimidation 2, natation +2* et saut +2*.

Trait racial : vision dans le noir.

Dons : combat à mains nues, attaque en puissance,
enchaînement et science de la destruction.

Équipement : cuirasse, grande hache +1, hache de lancer, dague, destrier léger, selle et
harnachement, sacoches de selle, rations de survie pour 3 jours, paillasse et couverture, outre de
cuir.



Edwina justelame

Age : 29 ans Taille : 1.70

Race : Demi elfe

Classe : Paladin

Niveau : 3

FOR : 14 DEX : 14 CON : 12

INT : 12 SAG : 14 CHA : 16

Initiative : +2 Points de vie : 24

Classe d'armure : 19 Déplacement : 6 m

Réflexes : +6 Vigueur : +8 Volonté : +6

Base attaque : +3

épée longue : +7 ; 1d8+3 ; 19/20 x2

Chatiment : +10 ; 1d8+6 ; 19/20 x2

arc long : +6 ; 1d8+2 ; 19/20 x2

Compétences : connaissance (noblesse) 3, connaissance (religion) 3, détection 3, diplomatie 6, dressage 4, équitation 8, fouille 2, perception auditive 3, premiers secours 5, psychologie 5, renseignement 5.

Trait raciaux : Immunité au sommeil, +2 contre les enchantements, vision nocturne.

Capacités : aura de bien, chatiment du mal (3/jours), détection du mal, grâce divine, imposition des mains, aura de bravoure et santé divine.

Dons : prédilection épée longue, chatiments supplémentaires.

Langues : Commun et elfique.

Équipement : Armure de plate, écu, dague, épée longue +1, arc long composite de force +2, carquois de 20 flèches, destrier léger, selle et harnachement, sacoches de selle, rations de survie pour 3 jours, paillasse et couverture, outre de cuir.



Roger de Noircastel

Age : 21 ans Taille : 1.85

Race : Humain

Classe : Prêtre

Niveau : 3

Dieu : Héronéus (guerre et loi)

FOR : 14 DEX : 12 CON : 14

INT : 14 SAG : 16 CHA : 12

Initiative : +2

Points de vie : 23

Classe d'armure : 21 (24*)

Déplacement : 6 m

Réflexes : +2 Vigueur : +5 Volonté : +6

Base attaque : +2

épée longue : +6 ; 1d8+2 ; 19/20 x2

épée en expertise* : +3 ; 1d8+2 ; 19/20 x2

Compétences : art de la magie 5, concentration 5, connaissance (histoire) 5, connaissance (mystères) 5, connaissance (plans) 5, connaissance (religion) 5, diplomatie 4, équitation 4, premiers secours 6.

Capacités : renvoi des morts vivants.

Dons : magie de guerre, expertise du combat*, arme de prédilection épée longue.

Langues : Commun, céleste et géant.

Equipement : Armure de plate +1, écu +1, dague, épée longue de maitre, symbole sacré d'héronéus en argent, destrier lourd, selle de guerre et harnachement, sacoches de selle, rations de survie pour 3 jours, paille et couverture, outre de cuir.

Sorts : Niv 0 - détection de la magie (permet de voir les auras magiques sur 18 m, concentration)
- détection du poison (révèle la présence de poison sur 1 personne, objet ou lieu)
- lumière (fait briller un objet comme une torche pendant 30 minutes)
- réparation (répare sommairement un petit objets)

Niv 1 - protection contre le mal (+2 en CA et Svg, pas de contrôle mental, 3 minutes))
- arme magique (une arme devient +1 pendant 3 minutes)
- bouclier de la foi (bonus de parade de +2 à la CA pendant 3 minutes)
- bénédiction (les alliés gagnent +1 à l'attaque et contre la terreur pendant 3 minutes)

Niv 2 - arme spirituelle (attaque les ennemis, +5 ; 1d8 ; 19/20 x2 ; pendant 3 rounds)
- délivrance de la paralysie (annule immobilisation, lenteur)
- force du taureau (+4 en FOR pendant 3 minutes)

