

PERSONNAGES PRE-TIRES

voici des personnages représentant chaque classe pour chaque race fourni dans ce manuel.

Morris, Voleur humain, niveau 1

FOR +1, DEX +2, ESP +1 ; pv 13 ; CA 15 (cuir rembourré +3) ; deux épées courtes, +0/+0, d6+1 ; Subterfuge +5, les autres à +2.

Eralet, voleur elfe, niveau 1 :

FOR +1, DEX +2, ESP +2 ; pv 13 ; CA 15 (cuir rembourré +3) ; cimeterre, +2, d6+1 ; Subterfuge +4, les autres à +1.

Doorlish, voleur nain, niveau 1

FOR +2, DEX +3, ESP +0 ; pv 15 ; CA 16 (cuir rembourré +3) ; rapière, +3, d6+2 ; Subterfuge +4, les autres à +1.

Lalèrela, voleur demi-elfe, niveau 1

FOR +1, DEX +3, ESP +1 ; pv 13 ; CA 16 (cuir rembourré +3) ; épieu, +2, d6+1 ; Subterfuge +4, les autres à +1.

Dorian, guerrier humain, niveau 1

FOR +3, DEX +1, ESP 0 ; pv 17 ; CA 16 (cotte de maille +5) ; coutille*, +5, d10+4 ; Physique +5, les autres à +2.

Savijar, guerrier elfe, niveau 1

FOR +2, DEX +2, ESP +1 ; pv 15 ; CA 17 (cotte de maille +5) ; arc long, +4, d8+3 ; Physique +4, les autres à +1.

Kendric, Guerrier nain, niveau 1

FOR +4, DEX +1, ESP 0 ; pv 19 ; CA 17 (cotte de maille +5 et rondache +1) ; épée longue, +6, d8+5 ; Physique +4, les autres à +1.

Denovial, guerrier demi-elfe, niveau 1

FOR +2, DEX +3, ESP +0 ; pv 15 ; CA 18 (cotte de maille +5) ; arbalète légère, +5, d8+4 ; Physique +4, les autres à +1.

Socrane, mage humain, niveau 1

FOR +2, DEX +0, ESP +2 ; pv 15 ; CA 10 (robes) ; gourdin, +2, d6+2 ; Connaissance +5, les autres à +2 ; Sorts : tous les sorts profanes de niveau 0 et 1

Cholmer, mage elfe, niveau 1

FOR +1, DEX +1, ESP +3 ; pv 13 ; CA 11 (robes) ; bâton, +1, d6+1 ; Connaissance +4, les autres à +1 ; Sorts : tous les sorts profanes de niveau 0 et 1

Tron, mage nain, niveau 1

FOR +3, DEX +0, ESP +2 ; pv 17 ; CA 10 (robes) ; bâton, +3, d6+3 ; Connaissance +4, les autres à +1 ; Sorts : tous les sorts profanes de niveau 0 et 1

Anbastid, mage demi-elfe, niveau 1

FOR +1, DEX +2, ESP +2 ; pv 13 ; CA 12 (robes) ; gourdin, +1, d6+1 ; Connaissance +4, les autres à +1 ; Sorts : tous les sorts profanes de niveau 0 et 1

Lydérius, prêtre humain, niveau 1

for +2, DEX +1, ESP +1 ; pv 15 ; CA 16 (cotte de mailles +5) ; morgenstern, +3, d8+2 ; Communication +5, les autres à +2 ; Sorts : tous les sorts divins de niveau 0 et 1.

Anémon, prêtre elfe, niveau 1

FOR +1, DEX +1, ESP +3 ; pv 13 ; CA 16 (cotte de mailles +5) ; Marteau de guerre, +2, d8+1 ; Communication +4, les autres à +1 ; Sorts : tous les sorts divins de niveau 0 et 1.

Kaadérvish, prêtre nain, niveau 1

FOR +3, DEX +1, ESP +1 ; pv 17 ; CA 16 (cotte de mailles +5) ; massue, +4, d10+3 ; communication +4, les autres à +1 ; Sorts : tous les sorts divins de niveau 0 et 1.

Natanael, prêtre demi-elfe, niveau 1

FOR +1, DEX +2, ESP +2 ; pv 13 ; CA 17 (cotte de mailles +5) ; masse d'arme lourde, +2, d8+1 ; Communication +4, les autres à +1 ; Sorts : tous les sorts divins de niveau 0 et 1.

Miltiade, paladin humain, niveau 1
for +2, DEX +0, ESP +2 ; pv 15 ; CA 17 (cuirasse +5 et écu en bois +2) ; épée longue, +3, d8+2 ; Communication +4, physique +3, les autres à +2 ;

Glorfindel, paladin elfe, niveau 1
for +2, DEX +1, ESP +2 ; pv 15 ; CA 18 (cuirasse +5 et écu en bois +2) ; cimenterre, +3, d6+2 ; Communication +3, physique +2, les autres à +1 ;

Vorh, paladin nain, niveau 1
for +3, DEX +1, ESP +1 ; pv 17 ; CA 16 (cuirasse +5) ; pique*, +4, d8+3 ; Communication +3, physique +2, les autres à +1 ;

Clarta, paladin demi-elfe, niveau 1
for +2, DEX +2, ESP +1 ; pv 15 ; CA 19 (cuirasse +5 et écu en bois +2) ; épée longue, +3, d8+2 ; Communication +3, physique +2, les autres à +1 ;

randouan, rôdeur humain, niveau 1
for +2, DEX +2, ESP +0 ; pv 15 ; CA 17 (cotte de mailles +5) ; 2 cimenterres, +2/+2, d6+2 ; survie +4, les autres à +2 ;

branche-feuille, rôdeur elfe, niveau 1
for +2, DEX +2, ESP +1 ; pv 15 ; CA 17 (cotte de mailles +5) ; arc long, +4, d8+3 ; survie +4, les autres à +1 ;

marte-roc, rôdeur nain, niveau 1
for +3, DEX +1, ESP +1 ; pv 17 ; CA 16 (cotte de mailles +5) ; hache de guerre naine, +4, d10+3 ; survie +4, les autres à +1 ;

Doudaivan, rôdeur demi-elfe, niveau 1
for +2, DEX +3, ESP +0 ; pv 15 ; CA 18 (cotte de mailles +5) ; 2 hachettes, +2/+2, d6+2, portée de 3m ; survie +4, les autres à +1 ;

Mirage, illusionniste humain, niveau 1
FOR +1, DEX +1, ESP +2 ; pv 13 ; CA 11 (robes) ; dague, +1, d4+1 ; communication +4, subterfuge +3, les autres à +2 ; Sorts : tous les sorts d'illusion de niveau 0 et 1

Nefledel, illusionniste elfe, niveau 1
FOR +1, DEX +2, ESP +2 ; pv 13 ; CA 12 (robes) ; arbalète légère, +2, d8+2 ; communication +3, subterfuge +2, les autres à +1 ; Sorts : tous les sorts d'illusion de niveau 0 et 1

Umbrador, illusionniste nain, niveau 1
FOR +2, DEX +1, ESP +2 ; pv 15 ; CA 11 (robes) ; bâton, +2, d6+2 ; communication +3, subterfuge +2, les autres à +1 ; Sorts : tous les sorts d'illusion de niveau 0 et 1

Simonus, illusionniste demi-elfe, niveau 1
FOR +1, DEX +2, ESP +2 ; pv 13 ; CA 12 (robes) ; 2 dagues, +0/+0, d4+1 ; communication +3, subterfuge +2, les autres à +1 ; Sorts : tous les sorts d'illusion de niveau 0 et 1

Armand, druide humain, niveau 1
for +1, DEX +1, ESP +2 ; pv 13 ; CA 15 (cuir clouté +3 et rondache en bois +1) ; cimenterre, +2, d6+1 ; connaissance +4, survie +4, les autres à +2 ; Sorts : tous les sorts druidiques de niveau 0 et 1.

Houx-buis, druide elfe, niveau 1
FOR +1, DEX +1, ESP +3 ; pv 13 ; CA 14 (cuir clouté +3) ; lance, +2, d8+1 ; connaissance +3, survie +3, les autres à +1 ; Sorts : tous les sorts druidiques de niveau 0 et 1.

Cor de vigne, druide nain, niveau 1
FOR +2, DEX +1, ESP +2 ; pv 15 ; CA 15 (cuir clouté +3 et rondache en bois +1) ; épieu, +3, d6+2 ; connaissance +3, survie +2, les autres à +1 ; Sorts : tous les sorts druidiques de niveau 0 et 1.

Chataigne, druide demi-elfe, niveau 1

FOR +1, DEX +3, ESP +1 ; pv 13 ; CA 17 (cuir clouté +3 et rondache +1) ; serpe, +2, d6+1 ; connaissance +3, survie +3, les autres à +1 ; Sorts : tous les sorts druidiques de niveau 0 et 1.

Jackfur, barde humain, niveau 1

FOR +1, DEX +2, ESP +1 ; pv 13 ; CA 16 (cuir rembourré +3 et rondache +1) ; rapière, +1, d6+1 ; physique +2, les autres à +4

Belladone, barde elfe, niveau 1

FOR +1, DEX +2, ESP +2 ; pv 13 ; CA 16 (cuir rembourré +3 et rondache +1) ; arc long, +3, d8+2 ; physique +1, les autres à +3.

Tonitruor, barde nain, niveau 1

FOR +2, DEX +1, ESP +2 ; pv 15 ; CA 15 (cuir rembourré +3 et rondache +1) ; 2 matraques, +2/+2, d6+2 ; physique +1, les autres à +3.

violoncelus, barde demi-elfe, niveau 1

FOR +1, DEX +2, ESP +2 ; pv 13 ; CA 16 (cuir rembourré +3 et rondache +1) ; épée courte,

+2, d6+1 ; physique +1, les autres à +3.

Gengis-dûr, barbare humain, niveau 1

Suroseau, barbare elfe, niveau 1

Mouirtetaille, barbare nain, niveau 1

Flementine barbare demi-elfe, niveau 1

Bruce, moine humain, niveau 1

Dalaïna, moine elfe, niveau 1

Gromdrik, moine nain, niveau 1

Loumen, moine demi-elfe, niveau 1

Désespous, prêtre maléfique humain, niveau 1

Cranilan, prêtre maléfique elfe, niveau 1

Dosdronlar, prêtre maléfique nain, niveau 1

Simiesk, prêtre maléfique demi-elfe, niveau 1