



VALÉROS

Humain guerrier 1
Humanoïde de taille M, NB
Init +6, Sens Perception +0

DÉFENSE

CA 18, contact 12, pris au dépourvu 16
(+6 armure, +2 Dex)
pv 12 (1d10+2)
Réf +2, Vig +3, Vol -1

ATTAQUE

VD 6 m
Corps à corps épée long +4 (1d8+4/19-20)
et épée courte +3 (1d6+2)
Distance arc court +3 (1d6/x3)

STATISTIQUES

For 18, Dex 15, Con 12, Int 13, Sag 8, Cha 10
BBA +1, BMO +5, DMD 17
Dons Arme de prédilection (épée longue), Combat à
deux armes, Science de l'initiative
Compétences Escalade +3, Intimidation +4,
Natation +3, Perception +0
Langues commun, géant
Équipement de combat feu grégeois, autre équi-
pement côte de mailles, épée longue, arc court
(20 flèches), épée courte, corde en soie (15 m), 1 po

NOTES

POINTS DE VIE



MÉRISIEL

Humaine roublard 1
 Humanoïde de taille M, CN
 Init +4, Sens Perception +7

DÉFENSE

CA 17, contact 15, pris au dépourvu 12
 (+2 armure, +4 Dex, +1 Esquive)

pv 10 (1d8+2)

Réf +6, Vig +1, Vol +1 ; +2 contre les enchantements
 Immunité aux effets magiques de sommeil

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps rapière +1 (1d6+1/18-20)

Distance dague +4 (1d4/19-20)

Attaque spéciale Attaque sournoise +1d6

STATISTIQUES

For 13, Dex 18, Con 12, Int 11, Sag 13, Cha 10

BBA +0, BMO +1, DMD 16

Dons Esquive

Compétences Acrobaties +8, Bluff +4, Discrétion +8,
 Escalade +5, Escamotage +8, Intimidation +4,
 Perception +7, Sabotage +8 ; **modificateur racial**
 +2 en Perception

Langues commun, elfique

Particularités recherche de pièges

Équipement de combat acide, feu grégeois (2), pierre
 à tonnerre, autre équipement sac à dos, dagues (6),
 crochet, lanterne à capote, flasque d'huile (5), ar-
 mure de cuir, rapière, corde en soie (15 m), outils de
 cambrioleur, 1 po

NOTES

POINTS DE VIE



EZREN

Humain magicien 1
Humanoïde de taille M, NB
Init +0, Sens Perception +3

DÉFENSE

CA 10, contact 10, pris au dépourvu 10
pv 8 (1d6+2)
Réf +0, Vig +3, Vol +4

ATTAQUE

VD 9 m
Corps à corps bâton +0 (1d6)
Distance arbalète légère +0 (1d8/19-20)
Attaques spéciales main de l'apprenti (distance +4, portée 9 m, 7/ jour)
Sorts préparés (NLS 1)
Niveau 1 — *armure du mage, projectile magique*
Niveau 0 (à volonté) — *détection de la magie, destruction de mort-vivants, rayon de givre* (DD 15)

STATISTIQUES

For 11, Dex 10, Con 12, Int 18, Sag 15, Cha 10
BBA +0, BMO +0, DMD 10
Dons École renforcée (évocation), Magie de guerre, Vigueur surnaturelle
Compétences Art de la magie +8, Connaissances (folklore local) +8, Connaissances (géographie) +8, Connaissances (histoire) +8, Connaissances (mystères) +8, Perception +3
Langues commun, draconique, elfique, géant, gobelinoïde
Particularités grimoire (contient toutes les tours de magie de PFJdR, les sorts préparés ainsi que les sorts : *bouclier, brume de dissimulation, couleurs dansantes, décharge électrique, mains brûlantes*), pacte magique (bâton), tours de magie
Équipement de combat feu grégeois (2) *parchemin de mains brûlantes*, **autre équipement** sac à dos, bâton, dague, arbalète légère (20 carreaux), bourse de composantes de sort, grimoire, 1 po

NOTES

POINTS DE VIE



PATHFINDER

LE JEU DE RÔLE



KYRA

Humaine prêtre (de Sarenraë) 1

Humanoïde de taille M, NB

Init +0, Sens Perception +4

DÉFENSE

CA 16, contact 10, pris au dépourvu 16

(+4 armure, +2 bouclier)

pv 11 (1d8+3)

Réf +0, Vig +4, Vol +8

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps cimeterre +1 (1d6+1/18-20)

Distance arbalète légère +0 (1d8/19-20)

Attaques spéciales canalisation d'énergie positive (1d6, 1d6 +1 contre les morts-vivants, DD 11, 4/jour)

Sorts préparés (NLS 1)

Niveau 1 — *bénédiction, protection contre le mal, soins légers*^D

Niveau 0 (à volonté) — *détection de la magie, lumière, stabilisation*

^D sort de domaine, **domaines** soins, soleil

STATISTIQUES

For 13, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 18, Cha 12

BBA +0, BMO +1, DMD 11

Dons Châtiment canalisé, Volonté de fer

Compétences Diplomatie +5, Premiers secours +8

Langues commun

Particularités aura, bénédiction solaire, repousser la mort (1d4, 7/jour)

Équipement sac à dos, chemise de mailles, écu en bois, cimeterre, symbole divin en argent, 1 po

NOTES

POINTS DE VIE



AMIRI

Humaine barbare 1
Humanoïde de taille M, CN
Init +2, Sens Perception +5

DÉFENSE

CA 16, contact 12, pris au dépourvu 14
(+4 armure, +2 Dex)
pv 14 (1d12+2)
Réf +2, Vig +4, Vol +1

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps épée batârde à deux mains, +6
(1d10+6/19-20) ou +5 (1d10+9)

Distance arc long, +3 (1d8/x3)

Attaques spéciales rage (6 rounds/jour) :

pv 16, CA 14, contact 10, pris au dépourvu 12, Vig +6,
Vol +3, **corps à corps** épée batârde à deux mains, +8
(1d10+9/19-20) ou +7 (1d10+12/19-20), For 22, Con 18

STATISTIQUES

For 18, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 8

BBA +1, BMO +5, DMD 17

Dons Arme de prédilection (épée batârde), Attaque en puissance

Compétences Acrobaties +3, Connaissances (nature) +4, Escalade +5, Intimidation +3, Perception +5, Survie +5

Langues commun

Particularités déplacement accéléré, rage de berserker

Équipement Armure de peaux, épée batârde, arc long (20 flèches), javelots (2), 1 po

NOTES

POINTS DE VIE

LINI

Gnome (f) druide 1

Humanoïde de taille P, N

Init +1, Sens Perception +9

DÉFENSE

CA 14, contact 12, pris au dépourvu 13

(+2 armure, +1 Dex, +1 taille P ; +4 contre les géants)

pv 12 (1d8+3)

Réf +1, Vig +5, Vol +5 ; +2 contre les illusions

ATTAQUE

VD 6 m

Corps à corps faucille, -1 (1d4-1)

Distance fronde, +1 (1d3-1)

Attaques spéciales arc électrique +1 (contact à distance, 1d6, 7/jour), +1 aux jets d'attaque contre les gobelinoïdes et les reptiles

Pouvoirs magiques (NLS 1)

1/jour — communication avec les animaux, lumières dansantes, prestidigitation, son imaginaire

Sorts préparés (NLS 1, +2 contact à distance)

Niveau 1 — brume de dissimulation^P, enchevêtrement (DD 12), flammes

Niveau 0 — création d'eau, lumière, réparation

STATISTIQUES

For 8, Dex 12, Con 16, Int 10, Sag 16, Cha 15

BBA +0, BMO -2, DMD 9

Dons École renforcée (conjuración)

Compétences Artisanat (alchimie) +2, Connaissances (nature) +4, Dressage +6, Perception +9, Survie +7 ;
modificateur racial +2 en Perception

Langues commun

Particularités empathie sauvage, pacte naturel (Air), vision nocturne

Équipement armure de cuir, faucille, fronde (10 billes) sacoché de ceinture, bourse de composantes de sort, bâton éclairant (2), 1 po



NOTES

POINTS DE VIE