



ShadowDark

Nom
Jorbin Casquenfer

FOR
17 / +3

INT
9 / -1

ASCENDANCE
Nain

DEX
10 / +0

SAG
12 / +1

CLASSE
Guerrier

CON
16 / +3

CHA
11 / +0

NIVEAU
1

PX
____ / 10

PV
10

CA
15

TITRE
Écuyer

ALIGNEMENT
Loyal

ORIGINES
Soldat

DIVINITÉ
Madeira

ATTAQUES
Hache à deux mains,
+4, 1d8/1d10 +1
Lance, +3 (l), 1d6

TALENTS/SORTS

Robuste. +2 PV, AVANT. aux jets de dés de vie.

Talent de 1^{er} niveau. +2 en FOR.

Cran. AVANT. aux tests de FOR contre force opposée.

Bête de somme. +3 emplacements d'inventaire.

Maîtrise d'arme. +1 aux attaques et dégâts de hache à deux mains.

Langues. Commune, nain

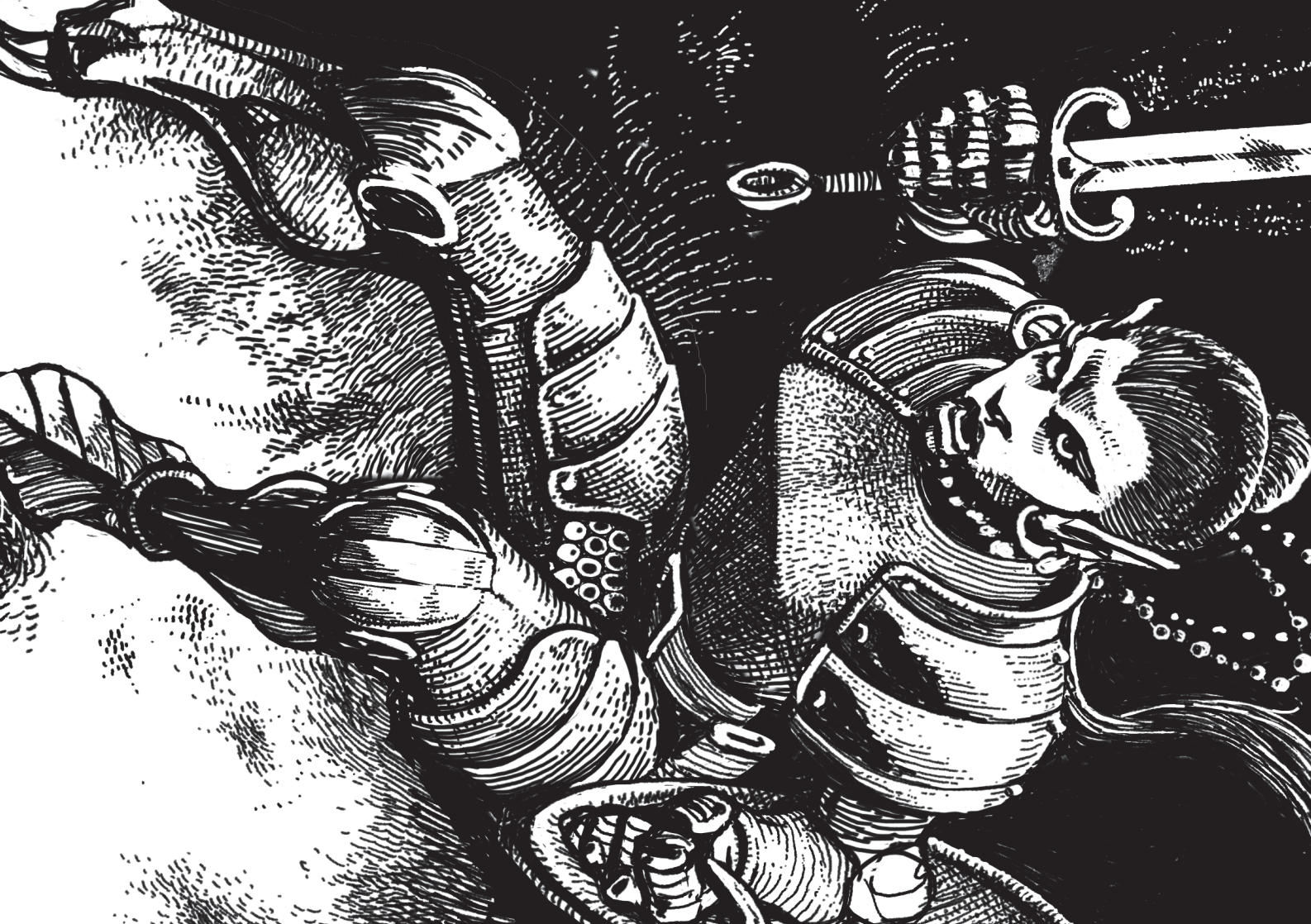
INVENTAIRE

PO 4 PA ____ PC ____

- | | |
|-------------------------|----------------------|
| 1. Cotte de mailles | 11. Briquet d'amadou |
| 2. (Cotte de mailles) | 12. Torche |
| 3. Hache à deux mains | 13. Torche |
| 4. (Hache à deux mains) | 14. Perche |
| 5. Bouclier | 15. Rations (3) |
| 6. Lance | 16. _____ |
| 7. Lance | 17. _____ |
| 8. Clous en fer (10) | 18. _____ |
| 9. Grappin | 19. _____ |
| 10. Corde (18 m) | 20. _____ |

TRANSPORTE
GRATUITEMENT

Sac à dos



ShadowDark

Nom

Yriel Lirandar

FOR
16 / +3

INT
10 / +0

ASCENDANCE

Elfe

DEX
12 / +1

SAG
13 / +1

CLASSE

Guerrier

CON
14 / +2

CHA
9 / -1

NIVEAU

1

PX

___ / 10

PV

8

CA

16

TITRE

Écuyer

ALIGNEMENT

Loyal

ORIGINES

Rôdeur

DIVINITÉ

Gede

TALENTS/SORTS

Yeux perçants. +1 aux attaques à distance.

Talent de 1^{er} niveau. +2 en FOR.

Cran. AVANT. aux tests de FOR contre force opposée.

Bête de somme. +2 emplacements d'inventaire.

Maîtrise d'arme. +1 aux attaques et dégâts d'épée bâtarde.

Langues. Commune, elfique, sylvestre.

INVENTAIRE

PO 7

PA ___

PC ___

- | | |
|-----------------------|----------------------|
| 1. Cotte de mailles | 11. Rations (3) |
| 2. (Cotte de mailles) | 12. Briquet d'amadou |
| 3. Épée bâtarde | 13. Torche |
| 4. (Épée bâtarde) | 14. Torche |
| 5. Bouclier | 15. Perche |
| 6. Arc long | 16. _____ |
| 7. Flèches (20) | 17. _____ |
| 8. Clous en fer (10) | 18. _____ |
| 9. Grappin | 19. — |
| 10. Corde (18 m) | 20. — |

TRANSPORTÉ
GRATUITEMENT

Sac à dos

ATTAQUES

Épée bâtarde, +4,
1d8/1d10 +1

Arc long, +2 (L), 1d8



ShadowDark

Nom

Zaldini l'Écarlate

FOR
8 / -1

INT
17 / +3

ASCENDANCE
Gobelin

DEX
15 / +2

SAG
9 / -1

CLASSE
Magicien

CON
11 / +0

CHA
12 / +1

NIVEAU
1

PX
____ / 10

PV

3

CA

12

TITRE
Adepte

ALIGNEMENT
Chaotique

ORIGINES
Recherché

DIVINITÉ
Ramlaat

ATTAQUES

Dague, +2 (C/I), 1d4

TALENTS/SORTS

Sens aiguisés. Ne peut pas être surpris.

Talent de 1^{er} niveau. +1 aux tests d'incantation.

Incantation. +4 (ND = 10 + rang de sort).

Sorts de rang 1. Mains brûlantes : 1d6 dégâts contre toutes les créatures à courte portée.

Charme-personne : une créature de NV 0-2

devient votre amie pour 1d8 jours. **Projectile magique :** AVANT. pour incantation, 1d4 dégâts contre 1 créature à portée L.

Langues. Commune, gobelin, orque, thanien, diabolique, draconique

INVENTAIRE

PO 8 PA ____ PC ____

- | | |
|-----------------------|----------|
| 1. Dague | 11. ____ |
| 2. Bouteille en verre | 12. ____ |
| 3. Perche | 13. ____ |
| 4. Briquet d'amadou | 14. ____ |
| 5. Torche | 15. ____ |
| 6. Rations (3) | 16. ____ |
| 7. Flasque d'huile | 17. ____ |
| 8. Flasque d'huile | 18. ____ |
| 9. Grappin | 19. ____ |
| 10. Corde, 18 m | 20. ____ |

TRANSPORTE GRATUITEMENT

Sac à dos



ShadowDark

Nom

Creeg Roncegrise

FOR

7 / -2

INT

18 / +4

ASCENDANCE

Humain

DEX

13 / +1

SAG

14 / +2

CLASSE

Magicien

CON

10 / +0

CHA

11 / +0

NIVEAU

1

PX

___ / ___ 10

PV

3

CA

11

TITRE

Apprenti

ALIGNEMENT

Loyal

ORIGINES

Marin

DIVINITÉ

Ord

TALENTS/SORTS

Ambitieux. +2 en INT.

Talent de 1^{er} niveau. A appris le sort *armure de mage*.

Incantation. +4 (ND = 10 + rang de sort). **Sorts de rang 1.** *Détection de la magie* : intermédiaire, concentration, perçoit la présence de magie.

Projectile magique : AVANT. pour incantation, 1d4 dégâts contre 1 créature à portée L. **Sommeil** : cube de taille inter. autour de vous : les créatures de NV 0-2 à l'intérieur s'endorment. **Armure de mage** : personnelle, CA 14 (10 rounds).

Langues. Commune, elfique, goblin, merran, draconique, primordial

INVENTAIRE

PO 6 PA ___ PC ___

- | | |
|---------------------------|---------|
| 1. Bâton | 11. ___ |
| 2. Dague | 12. ___ |
| 3. Flasque d'huile | 13. ___ |
| 4. Briquet d'amadou | 14. ___ |
| 5. Torche | 15. ___ |
| 6. Rations (3) | 16. ___ |
| 7. Sac de chausse-trappes | 17. ___ |
| 8. Corde, 18 m | 18. ___ |
| 9. Grappin | 19. ___ |
| 10. Miroir | 20. ___ |

TRANSPORTE
GRATUITEMENT

Sac à dos

ATTAQUES

Bâton, -2, 1d4

Dague, +1 (C/I), 1d4



ShadowDark

Nom

Elbin Tonnetripes

FOR
15 / +2

INT
12 / +1

ASCENDANCE

Nain

DEX
9 / -1

SAG
17 / +3

CLASSE

Prêtre

CON
11 / +0

CHA
8 / -1

NIVEAU

1

PX

___ / 10

PV
7

CA
14

TITRE

Acolyte

ALIGNEMENT

Loyal

ORIGINES

Joaillier

DIVINITÉ

Madeera

TALENTS/SORTS

Robuste. +2 PV, AVANT. aux jets de dés de vie.

Talent de 1^{er} niveau. +1 aux tests d'incantation.

Incantation. +4 (ND = 10 + rang de sort). **Sorts de rang 1. Guérison des blessures :** guérison de 1d6 PV au contact. **Bouclier de la foi :** personnel, +2 CA (5 rounds). **Renvoi des morts-vivants :** morts-vivants à portée inter. : CHA contre test d'incantation. Fuit si échec, mort si échec par 10+ et NV 0-1.

Langues. Commune, nain, céleste

INVENTAIRE

PO 10

PA ___

PC ___

- | | |
|-----------------------------|-----------------|
| 1. Cotte de mailles | 11. Rations (3) |
| 2. (Cotte de mailles) | 12. _____ |
| 3. Bouclier | 13. _____ |
| 4. Masse d'armes | 14. _____ |
| 5. Arbalète | 15. _____ |
| 6. Carreaux d'arbalète (20) | 16. — |
| 7. Briquet d'amadou | 17. — |
| 8. Clous en fer (10) | 18. — |
| 9. Grappin | 19. — |
| 10. Corde (18 m) | 20. — |

TRANSPORTÉ
GRATUITEMENT

Sac à dos

Symbole
sacré

ATTAQUES

Masse d'armes, +2, 1d6

Arbalète, -1 (L), 1d6,
renoncez au déplacement
pour recharger



ShadowDark

Nom

Iraga Draguul

FOR
16 / +3

INT
10 / +0

ASCENDANCE
Demi-orque

DEX
9 / -1

SAG
15 / +2

CLASSE
Prêtre

CON
13 / +1

CHA
12 / +1

NIVEAU
1

PX
____ / 10

PV
5

CA
14

TITRE
Acolyte

ALIGNEMENT
Loyale

ORIGINES
Gamine des rues

DIVINITÉ
Sainte Terragnis

TALENTS/SORTS

Puissance. +1 aux attaques et dégâts de CàC.

Talent de 1^{er} niveau. +1 aux tests d'incantation.

Incantation. +3 (ND = 10 + rang de sort). **Sorts de rang 1.** **Guérison des blessures :** guérison de 1d6 PV au contact. **Arme sacrée :** l'arme devient magique +1 (5 rounds). **Renvoi des morts-vivants :** morts-vivants à portée inter. : CHA contre test d'incantation. Fuit si échec, mort si échec par 10+ et NV 0-1.

Langues. Commune, orque, céleste

INVENTAIRE

PO 10 PA ____ PC ____

- | | |
|-----------------------------|----------------------|
| 1. Cotte de mailles | 11. Briquet d'amadou |
| 2. (Cotte de mailles) | 12. Torche |
| 3. Bouclier | 13. _____ |
| 4. Épée longue | 14. _____ |
| 5. Arbalète | 15. _____ |
| 6. Carreaux d'arbalète (20) | 16. _____ |
| 7. Rations (3) | 17. — |
| 8. Clous en fer (10) | 18. — |
| 9. Grappin | 19. — |
| 10. Corde (18 m) | 20. — |

TRANSPORTE GRATUITEMENT

Sac à dos

Symbole sacré

ATTAQUES

Épée longue, +4, 1d8+1

Arbalète, -1 (L), 1d6, renoncez au déplacement pour recharger



ShadowDark

Nom

Ralina Sucquet

FOR
11 / +0

INT
12 / +1

ASCENDANCE
Halfelin

DEX
17 / +3

SAG
8 / -1

CLASSE
Voleuse

CON
9 / -1

CHA
15 / +2

NIVEAU
1

PX
____ / 10

PV
3

CA
14

TITRE
Cagoularde

ALIGNEMENT
Neutre

ORIGINES
Éclaireuse

DIVINITÉ
Gede

TALENTS/SORTS

Discret. 1/jour, devient invisible 3 rounds.

Talent de 1^{er} niveau. AVANT. aux jets d'initiative.

Attaque sournoise. +1 dé de dégâts contre créatures inconscientes de la présence du personnage.

Compétences de voleur. AVANT. aux tests pour grimper, se cacher, se déplacer en silence, se déguiser, trouver et désamorcer des pièges et effectuer des tâches délicates.

Langue. Commune

INVENTAIRE

PO 12

PA ____

PC ____

- | | |
|-----------------------------|-----------|
| 1. Armure de cuir | 11. _____ |
| 2. Dague | 12. _____ |
| 3. Arbalète | 13. _____ |
| 4. Carreaux d'arbalète (20) | 14. _____ |
| 5. Briquet d'amadou | 15. _____ |
| 6. Torche | 16. _____ |
| 7. Rations (3) | 17. _____ |
| 8. Clous en fer (10) | 18. _____ |
| 9. Grappin | 19. _____ |
| 10. Corde (18 m) | 20. _____ |

TRANSPORTÉ
GRATUITEMENT

Sac à dos

Outils
de voleur

ATTAQUES

Dague, +3 (C/I), 1d4

Arbalète, +3 (L), 1d6,
renoncez au déplacement
pour recharger



ShadowDark

Nom

Martin Rast

FOR
9 / -1

INT
12 / +1

ASCENDANCE
Humain

DEX
18 / +4

SAG
12 / +1

CLASSE
Voleur

CON
10 / +0

CHA
14 / +2

NIVEAU
1

PX
____ / 10

PV
3

CA
15

TITRE
Cagoulard

ALIGNEMENT
Neutre

ORIGINES
Noble

DIVINITÉ
Les Égarés

TALENTS/SORTS

Ambitieux. +1 dé de dégâts d'attaque sournoise (inclus ci-dessous).

Talent de 1^{er} niveau. +2 en DEX.

Attaque sournoise. +2 dés de dégâts contre créatures inconscientes de la présence du personnage.

Compétences de voleur. AVANT. aux tests pour grimper, se cacher, se déplacer en silence, se déguiser, trouver et désamorcer des pièges et effectuer des tâches délicates.

Langues. Commune, thanien

INVENTAIRE

PO 9 PA ____ PC ____

- | | |
|----------------------|----------|
| 1. Armure de cuir | 11. ____ |
| 2. Dague | 12. ____ |
| 3. Dague | 13. ____ |
| 4. Briquet d'amadou | 14. ____ |
| 5. Torche | 15. ____ |
| 6. Rations (3) | 16. ____ |
| 7. Clous en fer (10) | 17. ____ |
| 8. Corde (18 m) | 18. ____ |
| 9. Grappin | 19. ____ |
| 10. ____ | 20. ____ |

TRANSPORTE GRATUITEMENT

Sac à dos
Outils de voleur

ATTAQUES

Dague, +4 (C/l), 1d4