

Pliez la feuille en deux pour disposer d'une fiche pratique avec un verso où le joueur peut prendre des notes.

Schrek

Loyal neutre

FOR 19 DEX 19 CON 15

Ajustement à la réaction : +3

CA : 5 (armure de cuir modifiée par la DEX)

pv : 23 (modifié)

TACO : 15 (modifié)

+/-4 aux attaques de lutte/pugilat

#AT : 2 (arme et morsure) ou 5 (4 de griffes et morsure)

Dégâts (+7) :

Lance à pointe d'os 1d6/1d8

Griffes 1d4

Morsure 1d4+1

.

Guerrier Thri-kreen

3e niveau

INT 11 SAG 16 CHA 12

saut en avant 15 m., en hauteur 6 m.

Jets de sauvegarde

MM	BBB	PM	Sf	So
13	15	14	16	16

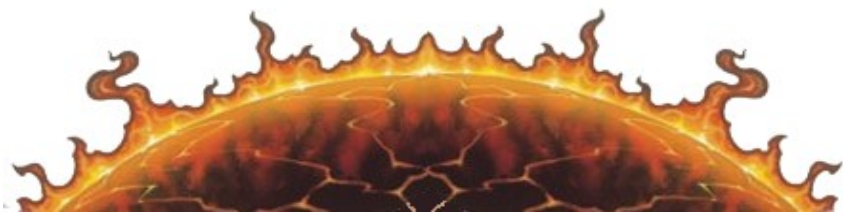
Compétences martiales : Chatkcha (portée 90 m., 1d6+2/1d4+2, revient toujours), Gythka (2d4/1d10), Lance

Spécialisation en armes (+1 au toucher et +2 aux dégâts) : Chatkcha

Compétences diverses : Chasse, Pistage, Survie

Langages : Thri-kreen, Commun

Équipement et argent :



Pliez la feuille en deux pour disposer d'une fiche pratique avec un verso où le joueur peut prendre des notes.

Bardok

Alignement

FOR 18 DEX 14 CON 17

Ajustement à la réaction : +0

CA : 10 (modifiée par la DEX)

pv : 30 (modifié)

TAC0 : 17 (modifié)

#AT : 1

Dégâts (+2) :

.

Gladiateur Mûl

3e niveau

INT 12 SAG 14 CHA 11

Travailleur insatiable et infatigable (p. 13, Règles)

Jets de sauvegarde

MM	BBB	PM	Sf	So
13	15	14	16	16

Compétences martiales : Toutes

Spécialisation en armes (+1 au toucher et +2 aux dégâts) : Lance, Gourdin, Fronde, Epée

Compétences diverses : Arme improvisée (p. 44, Règles), Trouver de l'eau, Protection contre la chaleur, Combat Aveugle

Langages : Commun, Nain, Thri-Kreen

Équipement et argent :

.