

Caria

NOM DU PERSONNAGE

Guerrier 1

CLASSE & NIVEAU

Héros du peuple

HISTORIQUE

Houx (f)

RACE

Neutre bon

ALIGNEMENT

0

POINTS D'EXPÉRIENCE

FORCE

+3

16

DEXTÉRITÉ

+2

14

CONSTITUTION

+3

16

INTELLIGENCE

+1

12

SAGESSE

+0

10

CHARISME

-1

8

INSPIRATION

+2

BONUS DE MAÎTRISE

☒ +5 Force
 ☐ +2 Dextérité
 ☒ +5 Constitution
 ☐ +1 Intelligence
 ☐ +0 Sagesse
 ☐ -1 Charisme

JETS DE SAUVEGARDE

☒ +4 Acrobaties (Dex)
 ☐ +1 Arcanes (Int)
 ☒ +5 Athlétisme (For)
 ☐ +2 Discretion (Dex)
 ☒ +2 Dressage (Sag)
 ☐ +2 Escamotage (Dex)
 ☐ +1 Histoire (Int)
 ☐ -1 Intimidation (Cha)
 ☐ +0 Intuition (Sag)
 ☐ +1 Investigation (Int)
 ☐ +0 Médecine (Sag)
 ☐ +1 Nature (Int)
 ☐ +0 Perception (Sag)
 ☐ -1 Persuasion (Cha)
 ☐ +1 Religion (Int)
 ☐ -1 Représentation (Cha)
 ☒ +2 Survie (Sag)
 ☐ -1 Tromperie (Cha)

COMPÉTENCES

18

CA

+2

INITIATIVE

7,50 m

VITESSE

Maximum de points de vie

13

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total

1d10

DÉS DE VIE

Succès

Échecs

JDS CONTRE LA MORT

NOM	ATT	DÉGÂTS/TYPE
Épée longue	+5	1d8+3 tranchant
Arbalète légère	+4	1d8+2 perforant

**Épée longue.** Corps à corps : +5 (1d8+3 tranchant ; polyvalente (1d10))

**Arbalète légère.** Distance : +4 (1d8+2 perforant ; munitions (portée 24 m/96 m), chargement, à deux mains)

ATTAQUES ET INCANTATIONS

10

SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE

**Armes** armes courantes, armes de guerre, hachette, hache d'armes, marteau léger, marteau de guerre

**Armures** toutes les armures, boucliers, armures légères et intermédiaires

**Outils** matériel de brasseur, outils de forgeron, véhicules (terrestres)

**Langues** commun, houx

MAÎTRISES ET LANGUES

PC

0

PA

0

PE

0

PO

10

PP

0

Épée longue, arbalète légère, cotte de mailles, bouclier, matériel de brasseur, 20 carreaux, sac à dos, pied-de-biche, marteau, piton (10), torche (10), boîte d'allume-feu, rations/1 jour (10), gourde, corde en chanvre de 15 m, pelle, pot en fer, vêtements communs, bourse

**Poids de l'équipement** 78.25 kg - **Coût** 172.8 po

**Poids des pièces** 0.1 kg

ÉQUIPEMENT

Je juge les gens sur leurs actions, pas sur leurs paroles.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Respect. Les gens méritent d'être traités avec dignité et respect (Bon).

IDÉAUX

Mes outils sont le symbole de ma vie passée, et je les porte pour ne jamais oublier mes racines.

LIENS

J'ai un faible pour les vices de la ville, en particulier pour les alcools forts.

DÉFAUTS

Second souffle (1d10+1 pv/repos)

Style de combat (arme à deux mains)

Vision dans le noir (18 m)

Résistance houx (AV aux JdS vs poison)

Entraînement aux armes houx\*

Maîtrise des outils \*

Connaissance de la pierre (bonus de maîtrise x2 aux jets d'Int (Histoire) en relation avec la pierre)

Formation au port des armures houx \*

Hospitalité rustique

CAPACITÉS ET TRAITS



## Caria

NOM DU PERSONNAGE

30

ÂGE

1,35 m (M)

TAILLE

50 kg

POIDS

Violet

YEUX

Bleu écaille

PEAU

Fourrure blanche

CHEVEUX

Caria a une tête d'hibou majestueuse avec des yeux violet-bleu perçants qui brillent dans l'obscurité des mines. Sa peau est recouverte d'écailles bleues, offrant une protection naturelle et un éclat mystérieux sous la lumière des torches. Elle porte des vêtements robustes adaptés à la vie souterraine et à ses combats.

### APPARENCE DU PERSONNAGE

Héros du peuple (J'ai sauvé des gens lors d'un éboulement dans le nid)

Caria est née dans les profondeurs des mines, où les Houx vivent et travaillent depuis des générations. En tant que jeune Houx, elle a appris l'art de la brasserie, une tradition précieuse parmi son peuple. Caria était connue pour ses bières exceptionnelles, qui apportaient réconfort et joie aux mineurs après de longues journées de travail.

Un jour, un terrible effondrement se produisit dans le nid, piégeant plusieurs de ses camarades. Sans hésiter, Caria utilisa sa force et son agilité pour creuser et dégager les débris, sauvant ainsi de nombreuses vies. Cet acte héroïque révéla une force intérieure et un courage qu'elle ne soupçonnait pas.

Inspirée par cet événement, Caria décida de devenir une guerrière pour protéger son peuple. Elle troqua ses outils de brasseur contre des armes et s'entraîna sans relâche. Sa détermination et son esprit indomptable firent d'elle une protectrice redoutable, respectée par tous.

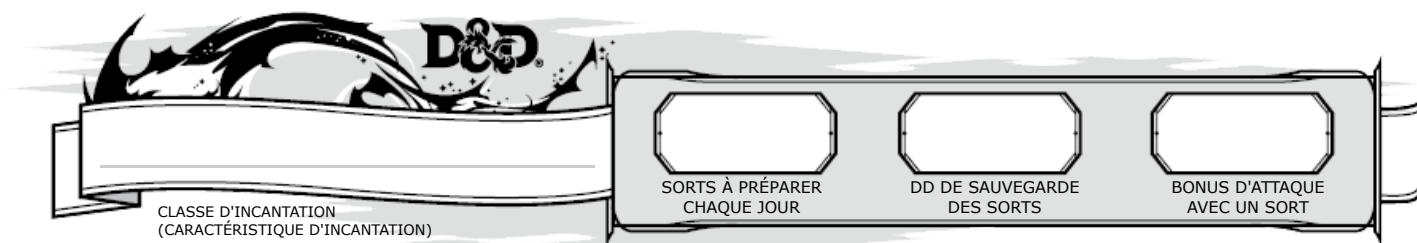
Aujourd'hui, Caria veille sur les mines et ses habitants, prête à défendre les siens contre toute menace. Bien qu'elle ait laissé derrière elle la brasserie, elle n'a jamais oublié ses racines et continue de préparer des bières pour célébrer les victoires et honorer les anciens.

### HISTOIRE DU PERSONNAGE

### ALLIÉS ET ORGANISATIONS

### CAPACITÉS SUPPLÉMENTAIRES

### TRÉSOR



## SORTS À PRÉPARER CHAQUE JOUR

**BONUS D'ATTAQUE  
AVEC UN SORT**

0

3

NIVEAU DU SORT	EMPLACEMENTS	EMPLACEMENTS UTILISÉS
-------------------	--------------	-----------------------

1

7

2

9