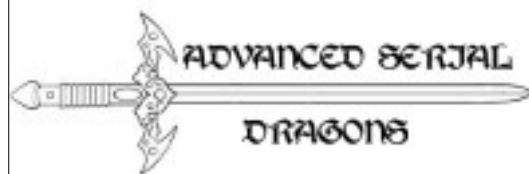


Nom : **JAN KERWIN**

Classe : ILLUSIONNISTE Niveau : 1

Race : GNOME Alignement : LOYAL NEUTRE



CLASSE ARMURE : **9**

POINTS DE VIE : **3**

FORCE

5

INTELLIGENCE

13

SAGESSE

5

DEXTERITE

7

CONSTITUTION

2

CHARISME

0

PORTRAIT



COMPETENCES

- Macroéconomie de la Terre du Côté
- Finance internationale

POSSESSIONS

- Cube magique télépathique de BaieNoire
- Stylet de la Montagne Blanche
- Bourse de pièces d'or infinies

HISTORIQUE

Via son cube télépathique, le père de Jan Kerwin lui a ordonné de se rendre à l'auberge du Lapin Velu rencontrer un homme mystérieux en noir afin d'apprendre ses secrets qui menacent la fortune familiale...