Geral:

Nivel: 5

Antecedentes e itens: nenhum\*

Gold: determinado pelo mestre.

Feats: Cada jogador pode escolher uma feat incial do livro do jogador, a regra opcional de humano variante para feats se aplica, porem, o jogador recebe apenas dois incrementos de +1 para 2 atributos diferentes.

Todo jogador, mesmo que não esteja utilizando uma classe mágica, sabe Truque e um feitiço por long rest (pode ser alterado durante um short rest). Cabe ao jogador escolher entre CAR/SAB/INT para sua habilidade de conjuração. O jogador com uma classe mágica poderá somar os spellslots mencionados acima aos seus spellslots dados por classe. Jogadores com classes mágicas possuem um spellslot adicional do seu maior nivel disponivel.

\*= Jhulian poderá pegar antecedentes e itens iniciais.

Escolhas:

Loohan/Zone:

Classes: Artifice, Mago, Monge, Guerreiro

Raças: Elfo, Humano, Meio-elfo

Idade: Mais que 37

Goltinho/Bruce:

Classes: Patrulheiro, Guerreiro, Bárbaro, Monge

Raças: Anão, Humano, Meio-elfo, Warforged

Idade: Qualquer

João/Butch:

Classes: Qualquer

Raça: : Anão, Humano, Meio-elfo, Halfling, Gnomo

Idade: Menos que 20

Jvfd3/Hector:

Classes: Mago, Artifice, Feiticeiro, Bruxo

Raça: Elfo, Humano, Meio-elfo

Idade: 22