

Nom du personnage		Joueur	
NAIN	DRUIDE / 4	/	G
Race	Classes et Niveaux		Dextrie
<i>Origine</i>		<i>Divinité / Symbole</i>	
Fem	70	1,18	m
Sexe	Age	Taille	Init
<i>Caractéristiques</i>		Poids	88
<i>Sauvegardes</i>		Yeux	Jaune
		Cheveux	Rouge
			Expérience
			Bronzé
			Peau
			Vitesse
			en case
<i>VALEUR</i>	<i>MODIF.</i>	<i>VALEUR</i>	<i>MODIF.</i>
FOR FORCE	+14	+2	TEMP. TEMP.
DEX DEXTERITE	+13	+1	
CON CONSTITUTION	+17	+3	
INT INTELLIGENCE	+13	+1	
SAG SAGESSE	+19	+4	
CHA CHARISME	+9	-1	
<i>initiativ</i>		<i>REFLEXES</i>	<i>VOLONTÉ</i>
		CONSTITUTION	SAGESSE
		+7	+8
		+2	
<i>B.M.O.</i>		<i>VIGUEUR</i>	<i>DEXTERITÉ</i>
		DEXTERITE	SAGESSE
		+1	+16
		+5	
<i>D.M.D.</i>		+1	
		+0	
<i>B.B.A. de base</i>		+0	
1 ère ATTAQUE		+3	
2 ème ATTAQUE		+0	
3 ème ATTAQUE		+0	
4 ème ATTAQUE		+0	
		+17	
<i>Résis</i>			
<i>ARMÉ 1</i>	de corps à corps	PROPRIÉTÉ SPÉCIALE	MAG/MAT
			DEGATS
			CRITIQUE
		ACIDE	ECLAIR
		FEU	FA



PATHEFINDER

Roleplaying Game

ARMÉE 1	dé corps à corps	PROPRIÉTÉ SPÉCIALE	MAG/MAT	DÉGATS	CRITIQUE
	Lance			+2	1d8
					x3
MAIN PRINCIPALE	1 ère ATTAQUE +7	2 ème ATTAQUE	3 ème ATTAQUE	4 ème ATTAQUE	
MAIN SECONDAIRE	1 ère ATTAQUE	2 ème ATTAQUE	3 ème ATTAQUE		
ARMÉE 2	dé corps à corps	PROPRIÉTÉ SPÉCIALE	MAG/MAT	DÉGATS	CRITIQUE
	Dague			+1	1d4
					19-20/x2
Attaques Normales	1 ère ATTAQUE +6	2 ème ATTAQUE	3 ème ATTAQUE	4 ème ATTAQUE	
ARMÉE 3		PROPRIÉTÉ SPÉCIALE	MAG/MAT	DÉGATS	CRITIQUE

ARMURE	PROPRIÉTÉ SPÉCIALE	MAG/MAT
Cuirasse		+2
DEX MAX	ÉCHECS SORTS	VITESSE
+3	25%	15,00
BOUCLIER	PROPRIÉTÉ SPÉCIALE	MAG/MAT



- Compétence utilisable sans formation

* Pénalité d'armure aux tests s'applique
($x2$ pour Natation)

Capacités Raciales

* Connaissance de la pierre.

* Sens développés

* avidité

* Robustesse

* Armes familières

* Haine

* entraînement défensif.

* Lentement mais sûrement.

* stabilité

*

*

Capacités de Classe		Dons & Pouvoirs	
NIVEAU	NOM	NIVEAU	NOM
1	Lien avec la nature, instinct naturel, empathie	11	
2	Déplacement facilité	12	
3	Absence de traces	13	
4	Résistance à la nature, forme animale (1/jour)	14	
5		15	
6		16	
7		17	
8		18	
9		19	
10		20	

LANGUES

*Commun

Intelligence
= bonus +1 Linguistique +0 Total = +1

*Nain

*Druidique

Magie



SORTS DE DOMAINES

*Celeste	*	*	*
*	*	*	*

--	--

DRUIDE

NIVEAU	PAR JOUR	CONNUS	D.D.
0	+4		+14
1	+4		+15
2	+3		+16
3	+0		+17
4	+0		+18
5	+0		+19
6	+0		+20
7	+0		+21
8	+0		+22
9	+0		+23



NIV	NOM	Nbre	NIV	NOM	Nbre
1			1		
2			2		
3			3		
4			4		
5			5		
6			6		
7			7		
8			8		
9			9		



SORTS DE DRUIDE NIVEAU 1								+4	+4
NOMS	CONNUS	APPRISS	NOMS	CONNUS	APPRISS	NOMS	CONNUS	APPRISS	
Apaisement des animaux (Calm Animals). Calme (2d4 + niveau) DV d'animaux.			Invisibilité pour les animaux (Hide from Animals). Les animaux ne voient pas 1 sujet/niveau.						
Baie nourricière (Goodberry). 2d4 baies rendant chacune 1 pv (max. 8 pv/24 heures).			Lueur féerique (Faerie Fire). Illumine le sujet (amule flou, camouflage, etc.).						
Brume de dissimulation (Obscuring Mist). Le PJ est entouré de brouillard.			Morsure magique (Magic Fang). Une arme naturelle du sujet gagne +1 aux jets d'attaque et de dégâts.						
Charme-animal (Charm Animal). Un animal devient l'ami du PJ.			Passage sans traces (Pass without Trace). Les sujets (1/niveau) ne laissent pas de traces.						
Communication avec les animaux (Speak with Animals). Permet de communiquer avec les animaux.			Pierre magique (Magic Stone). 3 projectiles gagnent +1 aux jets d'attaque, infligent 1d6+1 points de dégâts.						
Convocation d'alliés naturels 1 (Summon Nature's Ally I). Appelle une créature luttant pour le PJ.		1	Saut (Jump). Confère un bonus aux tests à Acrobatie (Saut).						
Détection de la faune ou de la flore (Detect Animals and Plants). Détecte espèces de plantes ou d'animaux.			Soins légers (Cure Light Wounds). Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).		2				
Détection des collets et des fosses (Detect Snares and Pits). Détecte pièges naturels ou primitifs.									
Enchevêtrement (Entangle). La végétation immobilise tout dans un rayon de 12 m.									
Endurance aux énergies destructives (Endure Elements). Protège des environnements chauds ou froids.									
Flammes (Produce Flame). 1d6 points de dégâts, +1/niveau, contact ou lancer.									
Gourdin magique (Shillelagh). Transforme gourdin ou bâton en arme +1 (1d10 points de dégâts) pendant 1 minute/niveau.									
Grand pas (Longstrider). Augmente la vitesse de déplacement du PJ de 3 m.		1							

SORTS DE DRUIDE NIVEAU 2							+0	+3								+0	+0
NOMS	CONNUS	APPRISE	NOMS	CONNUS	APPRISE	NOMS	CONNUS	APPRISE	NOMS	CONNUS	APPRISE	NOMS	CONNUS	APPRISE	NOMS	CONNUS	APPRISE
Bourrasque (Gust of Wind). Importe ou renverse les créatures de taille modeste.			Peau d'écorce (Barkskin). Confère un bonus d'armure naturelle de +2 (ou plus).														
Invocation d'alliés naturels II (Summon Nature's Ally II). Appelle une créature luttant pour le PJ.			Piège à feu M (Fire Trap). L'objet piégé inflige 1d4 points de dégâts, +1/niveau.														
Distorsion du bois (Warp Wood). Tord le bois (manche d'arme, planche, porte, etc.).			Ralentissement du poison (Delay Poison). Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.														
Endurance de l'ours (Bear's Endurance). Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau.			Ramollissement de la terre et de la pierre (Soften Earth and Stone). Transforme la pierre en argile et la terre en sable ou en boue.														
Façonnage du bois (Wood Shape). Permet de modeler le bois.			Rapetissement d'animal (Reduce Animal). Réduit la taille d'un animal consentant.														
Force de taureau (Bull's Strength). Confère +4 en Force pendant 1 minute/niveau.			Résistance aux énergies destructives. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.														
Forme d'arbre (Tree Shape). Transforme le PJ en arbre pendant 1 heure/niveau.			Restauration partielle (Restoration, Lesser). Dissipe effets magiques affablisants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.														
Grâce féline (Cat's Grace). Confère +4 en Dex pendant 1 minute/niveau.			Sagesse du hibou (Owl's Wisdom). Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.														
Hypnose des animaux (Animal Trance). Fascine 2d6 DV d'animaux.			Sphère de feu (Flaming Sphere). Roule au sol, 2d6 points de dégâts, dure 1 round/niveau.														
Immobilisation d'animal (Hold Animal). Immobilise un animal pour 1 round/niveau.																	
Lame de feu (Flame Blade). Attaque de contact infligeant 1d8 points de dégâts, +1/2 niveaux.																	
Messager animal (Animal Messenger). Envoie un animal de taille TP en un lieu donné.																	
Métal brûlant (Heat Metal). Chauffe le métal et inflige des dégâts à qui le touche.																	
Métal gelé (Chill Metal). Gèle le métal et inflige des dégâts à qui le touche.																	
Nappe de brouillard (Fog Cloud). Brume gênant la visibilité.																	
Nuée grouillante (Summon Swarm). Convoque une nuée de chauves-souris, rats ou araignées.																	
Pattes d'araignée (Spider Climb). Permet de grimper aux murs.																	

