Nom du personnage	Joueur
Yorak	Matthieu

Race	Classes et Niveaux			Dextrie
NAIN	GUERRIER / 3	/		D

Origine	Divinité / Symbole	Alignement	Expérience
Noble		Loyal Neutre	

Sexe	Age	Taille	Init	Poids	Yeux	Cheveux	Peau
M	54	114,00	m	67	Bleu	Noir	Blanche

PATHFINDER Roleplaying Game

Caractéristiques

	VALEUR	MODIF.	VALEUR TEMP.	MODIF. TEMP.
FOR (FORCE)	+15	+2		
DEX (DEXTÉRITÉ)	+15	+2		
CON (CONSTITUTION)	+15	+2		
INT (INTELLIGENCE)	+11	+0		
SAG (SAGESSE)	+14	+2		
CHA (CHARISME)	+7	-2		

Sauvegardes

VIGUEUR (CONSTITUTION)	REFLEXES (DEXTÉRITÉ)	VOLONTE (SAGESSE)
+5	+3	+3

Initiati	B.M.O.	D.M.D.
+6	+5	+17

Vitesse en case: 6

Vision

DANS LE NOIR	NOCTURNE
12 cases	12 cases
12 cases	12 cases

BONUS / MALUS
CF. livre règles p. 174

DES DE VIE		
3	DES	10
Bon. Const.+ PTS de Vie		
PTS de Vie Temporaire/Divers		
RÉSULTAT LANCE de DES = + bonus divers		+33

BLESSURES

TOTAL

B.B.A. de base

1 ère ATTAQUE	2 ème ATTAQUE	3 ème ATTAQUE	4 ème ATTAQUE
+3	+0	+0	+0

Classe d'Armure

CA	CONTACT	SURPRIS
+18	+13	+15

Résistances

ACIDE	ECLAIR	FEU	FROID	SON	R.MAG	R.DEGATS

ARME 1	de corps à corps	PROPRIÉTÉ SPÉCIALE	MAG/MAÎ	DEGATS	CRITIQUE
Urgrosh nain**				1d8/1d6	x3

	1 ère ATTAQUE	2 ème ATTAQUE	3 ème ATTAQUE	4 ème ATTAQUE
MAIN PRINCIPALE	+1			
MAIN SECONDAIRE	-3			

ARME 2	de corps à corps	PROPRIÉTÉ SPÉCIALE	MAG/MAÎ	DEGATS	CRITIQUE
Hache de guerre naine				1d10	x3

	1 ère ATTAQUE	2 ème ATTAQUE	3 ème ATTAQUE	4 ème ATTAQUE
Attaques Normales	+5			

ARME 3	de corps à corps	PROPRIÉTÉ SPÉCIALE	MAG/MAÎ	DEGATS	CRITIQUE
Épée longue				1d8	19-20/x2

	1 ère ATTAQUE	2 ème ATTAQUE	3 ème ATTAQUE	4 ème ATTAQUE
Attaques Normales	+5			

ARME 4	de corps à corps	PROP. SPECIALE	MAG/MAÎ	DEGATS	CRITIQUE
Épée courte			+1	1d6	19-20/x2

	1 ère ATTAQUE	2 ème ATTAQUE	3 ème ATTAQUE	4 ème ATTAQUE
Attaques Normales	+6			

ARMURE	PROPRIÉTÉ SPÉCIALE	MAG/MAÎ
Armure d'écailles		

DEX MAX	ECHEC SORTS	VITESSE	PRIX	POIDS	BONUS D'ARMURE	MALUS AUX TESTS
+4	25%	+6	50,00	15,00	+5	-4

BOUCLIER	PROPRIÉTÉ SPÉCIALE	MAG/MAÎ

DEX MAX	ECHEC SORTS	PRIX	POIDS	BONUS D'ARMURE	MALUS AUX TESTS

Dégâts

BONUS BASE	ARME À 1 MAIN TENUE À 2 MAINS OU ARME À 2 MAINS	ARME SECONDAIRE	PROJECTILES	DE JET	TOTAL MALUS ARMURE
+2	+3	+1	+2	+2	-3

Pensez à les soustraire mentalement aux compétences avec une *

Compétences

		CARAC. ASSOCIEE	BONUS TOTAL	MOD. CARAC.	RANG
	ACROBATIES ■ *	Dex*	-1	+2	
	ART DE LA MAGIE ■	Int	+0	+0	
x	ARTISANAT ■ :	Int	+0	+0	
	BLUFF ■	Cha	-2	-2	
x	CONNAISSANCES: EXPLORATION	Int	+4	+0	+1
	CONNAISSANCES: LOCAL	Int			
	CONNAISSANCES: GEOGRAPHIE	Int			
	CONNAISSANCES: HISTOIRE	Int			
x	CONNAISSANCES: INGENIERIE	Int			
	CONNAISSANCES: MYSTERES	Int			
	CONNAISSANCES: NATURE	Int			
	CONNAISSANCES: NOBLESSE	Int			
	CONNAISSANCES: PLANS	Int			
	CONNAISSANCES: RELIGION	Int			
	DÉGUISEMENT ■	Cha	-2	-2	
	DÉSAMORÇAGE / SABOTAGE *	Dex*			
	DIPLOMATIE ■	Cha	-2	-2	
	DISCRÉTION ■	Dex*	+1	+2	+2
x	DRESSAGE	Cha			
x	ÉQUITATION ■ *	Dex*	-1	+2	
x	ESCALADE ■ *	For*	+3	+2	+1

■ Compétence utilisable sans formation

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

Compétences

		CARAC. ASSOCIEE	BONUS TOTAL	MOD. CARAC.	RANG
	ESCAMOTAGE *	Dex*			
	ESTIMATION ■	Int	+0	+0	
	ÉVASION ■ *	Dex*	-1	+2	
x	INTIMIDATION ■	For+Cha	+4	+0	+1
	LINGUISTIQUE	Int			
x	NATATION ■ *	For*	-4	+2	
	PERCEPTION ■	Sag	+4	+2	+2
	PREMIERS SECOURS ■	Sag	+2	+2	
x	PROFESSION	Sag			
	PSYCHOLOGIE ■	Sag	+2	+2	
	REPRÉSENTATION ■	Cha	-2	-2	
x	SURVIE ■	Sag	+6	+2	+1
	UTILISATION D'OBJ. MAGIQUES	Cha			
	VOL ■ *	Dex*	-1	+2	