

Fuegan

Nom du personnage

HUMAN / ROUBLARD / 4

Race

Classes et Niveaux

Marco

Joueur

D

Dextrie

petite frappe

Neutre Mauvais

Origine		Divinité / Symbole				Alignment		Expérience									
M	19	1,74	m	82	Vert	Noir	Blanche										
Sexe	Age	Taille	Init	Poids	Yeux	Cheveux	Peau										
Caractéristiques					Sauvegardes												
FOR FORCE	+17	+3			VIGUEUR CONSTITUTION	REFLEXES DEXTERITÉ	VOLONTÉ SAGESSE										
DEX DÉTERITE	+18	+4			+3	+8	+2										
CON CONSTITUTION	+14	+2															
INT INTELLIGENCE	+12	+1			+8	+6	+20										
SAG SAGESSE	+12	+1															
CHA CHARISME	+9	-1															
initiativ B.M.O. D.M.D.																	
B.B.A. de base																	
1 ère ATTAQUE		2 ème ATTAQUE		3 ème ATTAQUE		4 ème ATTAQUE											
MAIN PRINCIPALE		+3		+3		+0		+0									
MAIN SECONDAIRE		1 ère ATTAQUE		2 ème ATTAQUE		3 ème ATTAQUE											
Attaques Normales		+8															
ARMÉE 1 de corps à corps PROPRIÉTÉ SPÉCIALE MAG/MAT DÉGATS CRITIQUE																	
Dague +1 1d4 19-20/x2																	
MAIN PRINCIPALE 1 ère ATTAQUE 2 ème ATTAQUE 3 ème ATTAQUE 4 ème ATTAQUE +4																	
MAIN SECONDAIRE 1 ère ATTAQUE 2 ème ATTAQUE 3 ème ATTAQUE +8																	
ARMÉE 2 de corps à corps PROPRIÉTÉ SPÉCIALE MAG/MAT DÉGATS CRITIQUE																	
Dague +1 1d4 19-20/x2																	
Attaques Normales 1 ère ATTAQUE 2 ème ATTAQUE 3 ème ATTAQUE 4 ème ATTAQUE +8																	
ARMÉE 3 à projectiles/ jet PROPRIÉTÉ SPÉCIALE MAG/MAT DÉGATS CRITIQUE																	
Arc court composite 1d6 x3																	
Attaques Normales 1 ère ATTAQUE 2 ème ATTAQUE 3 ème ATTAQUE 4 ème ATTAQUE +9																	
ARMÉE 4 de corps à corps PROP. SPECIALE MAG/MAT DÉGATS CRITIQUE																	
Rapière Arc court composite +2 1d6 18-20/x2																	
Attaques Normales 1 ère ATTAQUE 2 ème ATTAQUE 3 ème ATTAQUE 4 ème ATTAQUE +6																	
Compétences CARAC. ASSOCIEE BONUS TOTAL MOD. CARAC. RANG																	
x ACROBATIQUE ■ *	Dex*	+10	+4	+4													
x ART DE LA MAGIE ■	Int	+1	+1														
x ARTISANAT ■ :	Int	+1	+1														
x BLUFF ■	Cha	-1	-1														
x CONNAISSANCES: EXPLORATION	Int	+7	+1	+3													
x CONNAISSANCES: LOCAL	Int																
x CONNAISSANCES: GEOGRAPHIE	Int																
x CONNAISSANCES: HISTOIRE	Int																
x CONNAISSANCES: INGENIERIE	Int																
x CONNAISSANCES: MYSTERES	Int																
x CONNAISSANCES: NATURE	Int																
x CONNAISSANCES: NOBLESSE	Int																
x CONNAISSANCES: PLANS	Int																
x CONNAISSANCES: RELIGION	Int																
x DÉGUISEMENT ■	Cha	+5	-1	+3													
x DÉSAMORÇAGE / SABOTAGE *	Dex*	+10	+4	+4													
x DIPLOMATIE ■	Cha	+4	-1	+2													
x DISCRÉTION ■	Dex*	+10	+4	+4													
x DRESSAGE	Cha																
x ÉQUITATION ■ *	Dex*	+3	+4														
x ESCALADE ■ *	For*	+2	+3														
■ Compétence utilisable sans formation * Pénalité d'armure aux tests s'applique (x2 pour Natation)																	

Marco

Joueur

D

Dextrie



PATHFINDER
Roleplaying Game

DES DE VIE	
4 DES	8
Bon. Consi. +	
PTS de Vie	
Temporaire/Divers	
RÉSULTAT	LANCE de DES = +33
BLESSURES	

Résistances

ACIDE ECLAIR FEU FROID SON RMAG RDEGATS TOTAL

ARMURE		PROPRIÉTÉ SPÉCIALE	MAG/MAT
Armure de cuir cloutée			
DEX MAX	ÉCHEC SORTS	VITESSE	PRIX POIDS BONUS D'ARMURE MALUS AUX TESTS
+5	15%	25,00	10,00 +3 -1
BOUCLEUR PROPRIÉTÉ SPÉCIALE MAG/MAT			

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

BONUS BASE	ARMÉE À 1 MAIN TENUE À 2 MAINS OU ARME À 2 MAINS	ARME SECONDAIRE	PROJECTILES	DE JET	TOTAL MALUS ARMURE	
					+5	+2
Compétences CARAC. ASSOCIEE BONUS TOTAL MOD. CARAC. RANG						
x ESCAMOTAGE *	Dex*	+10	+4	+4	+4	+4
x ESTIMATION ■	Int	+1	+1		+3	
x ÉVASION ■ *	Dex*	+1	+1	+4		
x INTIMIDATION ■	Cha	-1	-1	-1	-1	
x LINGUISTIQUE	Int					
x NATATION ■ *	For*			+6	+3	+2
x PERCEPTION ■	Sag			+8	+1	+4
x PREMIERS SECOURS ■	Sag			+1	+1	
x PROFESSION	Sag					
x PSYCHOLOGIE ■	Sag			+1	+1	
x REPRÉSENTATION ■	Cha			-1	-1	
x SURVIE ■	Sag			+7	+1	+3
x UTILISATION D'OBJ. MAGIQUES	Cha			+3	-1	+1
x VOL ■ *	Dex*			+3	+4	
■ Compétence utilisable sans formation * Pénalité d'armure aux tests s'applique (x2 pour Natation)						



Capacités Raciales

* Don inné.

* Arme familière.

* Compétents

*

*

*

*

*

*

*

*

Capacités de Classe

NIVEAU	NOM	NIVEAU	NOM	NIVEAU	NOM
1	Attaque sournoise +1d6, recherche de pièges	11			talent de roublard Formation martiale Dague
2	Esquive totale [Evasion], talent de roublard	12			talent de roublard attaque sanglante
3	Attaque sournoise +2d6, sens des pièges +1	13			
4	Talent de roublard, esquive instinctive	14			
5		15			
6		16			
7		17			
8		18			
9		19			
10		20			

LANGUES

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

*Commun

* * *

*Celeste	*	*	*
*	*	*	*



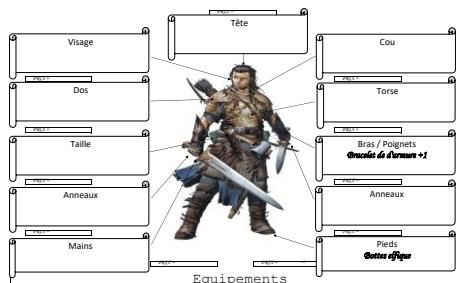
Magie

--	--

NIVEAU	PAR JOUR	CONNUS	D.D.
0			
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			



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



Equipements

NOM	PRIX	Poids	NOM	PRIX	Poids
Dague	0,5	agent synesthésique (x1)		0,5	
Dague	0,5	potion d'invisibilité (x1)		0,1	
Arc court composite	1	texte sacré de Norgobert		2	
Rapporte	1	épée d'ordre mystique		0,2	
Armure de cuir cloutée	10				
potion de vin lager (x6)	0,6				
Sang vert (16 doses)	0,6				
Figurine de femme	0,25				
piece d'éclat	0,1				
peigne					
flaque d'acide (x1)	0,1				

CHARGE EFFECTIVE = 17,45 kg POSSessions = 720,50 po
 jusqu'à 43 kg de 43,5 à 86,5 kg de 87 à 130 kg CHARGE = 0,00 po
 CHARGE LÉGERE CHARGE MÉDIUM CHARGE Lourde RESTE = 720,50 po
 INTERMEDIAIRE