Nom du personnage	Joueur
Fuegan	Marco

Race	Classes et Niveaux			Dextrie
HUMAIN	ROUBLARD / 3	/		D

Origine	Divinité / Symbole	Alignement	Expérience
petite frappe		Neutre Mauvais	

Sexe	Age	Taille	Init	Poids	Yeux	Cheveux	Peau
M	19	1,74	m	82	Vert	Noir	Blanche

PATHFINDER Roleplaying Game

Caractéristiques

	VALEUR	MODIF.	VALEUR TEMP.	MODIF. TEMP.
FOR (FORCE)	+17	+3		
DEX (DEXTÉRITÉ)	+18	+4		
CON (CONSTITUTION)	+13	+1		
INT (INTELLIGENCE)	+12	+1		
SAG (SAGESSE)	+12	+1		
CHA (CHARISME)	+9	-1		

Sauvegardes

VIGUEUR (CONSTITUTION)	REFLEXES (DEXTÉRITÉ)	VOLONTE (SAGESSE)
+2	+7	+2

Initiati	B.M.O.	D.M.D.
+8	+5	+19

Vitesse en case: 9

Vision

DANS LE NOIR	NOCTURNE
dépend de la lumière	dépend de la lumière

BONUS / MALUS
CF. livre règles p. 174

DES DE VIE		
3	DES	8
Bon. Const. + PTS de Vie		
PTS de Vie Temporaire/Divers		
RÉSULTAT LANCE de DES = + bonus divers		+25
BLESSURES		
TOTAL		

B.B.A. de base

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

Classe d'Armure

CA	CONTACT	SURPRIS
+17	+14	+13

Résistances

ACIDE	ECLAIR	FEU	FROID	SON	R.MAG	R.DEGATS

ARME 1	de corps à corps	PROPRIÉTÉ SPÉCIALE	MAG/MAÎ	DEGATS	CRITIQUE
Dague			+1	1d4	19-20/x2

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

ARME 2	de corps à corps	PROPRIÉTÉ SPÉCIALE	MAG/MAÎ	DEGATS	CRITIQUE
Dague			+1	1d4	19-20/x2

	1 ère ATTAQUE	2 ème ATTAQUE	3 ème ATTAQUE	4 ème ATTAQUE
Attaques Normales	+7			

ARME 3	à projectiles / de jet	PROPRIÉTÉ SPÉCIALE	MAG/MAÎ	DEGATS	CRITIQUE
Arc court composite				1d6	x3

	1 ère ATTAQUE	2 ème ATTAQUE	3 ème ATTAQUE	4 ème ATTAQUE
Attaques Normales	+8			

ARME 4	de corps à corps	PROP. SPECIALE	MAG/MAÎ	DEGATS	CRITIQUE
Rapière		Arc court composite +2		1d6	18-20/x2

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

ARMURE	PROPRIÉTÉ SPÉCIALE	MAG/MAÎ
Armure de cuir cloutée		

DEX MAX	ECHEC SORTS	VITESSE	PRIX	POIDS	BONUS D'ARMURE	MALUS AUX TESTS
+5	15%		25,00	10,00	+3	-1

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
+3	+5	+2	+3	+3	-1

Pensez à les soustraire mentalement aux compétences avec une *

Compétences

		CARAC. ASSOCIEE	BONUS TOTAL	MOD. CARAC.	RANG
x	ACROBATIES ■ *	Dex*	+9	+4	+3
	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			
	CONNAISSANCES: GEOGRAPHIE	Int			
	CONNAISSANCES: HISTOIRE	Int			
	CONNAISSANCES: INGENIERIE	Int			
	CONNAISSANCES: MYSTERES	Int			
	CONNAISSANCES: NATURE	Int			
	CONNAISSANCES: NOBLESSE	Int			
	CONNAISSANCES: PLANS	Int			
	CONNAISSANCES: RELIGION	Int			
x	DÉGUISEMENT ■	Cha	+5	-1	+3
x	DÉSAMORÇAGE / SABOTAGE *	Dex*	+9	+4	+3
x	DIPLOMATIE ■	Cha	-1	-1	
x	DISCRÉTION ■	Dex*	+9	+4	+3
	DRESSAGE	Cha			
	ÉQUITATION ■ *	Dex*	+3	+4	
x	ESCALADE ■ *	For*	+2	+3	

■ Compétence utilisable sans formation

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

Compétences

		CARAC. ASSOCIEE	BONUS TOTAL	MOD. CARAC.	RANG
x	ESCAMOTAGE *	Dex*	+9	+4	+3
x	ESTIMATION ■	Int	+7	+1	+3
x	ÉVASION ■ *	Dex*	+9	+4	+3
x	INTIMIDATION ■	Cha	-1	-1	
x	LINGUISTIQUE	Int			
x	NATATION ■ *	For*	+1	+3	
x	PERCEPTION ■	Sag	+7	+1	+3
	PREMIERS SECOURS ■	Sag	+1	+1	
x	PROFESSION	Sag			
	PSYCHOLOGIE ■	Sag	+1	+1	
x	REPRÉSENTATION ■	Cha	-1	-1	
x	SURVIE ■	Sag	+7	+1	+3
x	UTILISATION D'OBJ. MAGIQUES	Cha	+3	-1	+1
	VOL ■ *	Dex*	+3	+4	