

# PATHFINDER

## FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE

NIVEAU

POINTS D'HÉROÏSME

PX



Gain de 1 au début de chaque session et quand le MJ le désire.  
Dépense de 1 pour refaire un test.  
Dépense de tous pour éviter la mort.

ASCENDANCE

HISTORIQUE

CLASSE

Héritage et traits

Taille

Notes sur l'historique

Notes sur la classe

ATTRIBUTS

**Force**  
○Prime partielle**Dextérité**  
○Prime partielle**Constitution**  
○Prime partielle**Intelligence**  
○Prime partielle**Sagesse**  
○Prime partielle**Charisme**  
○Prime partielle

DÉFENSE

Classed'armure Bouclier



Solidité PV max SR PV

Maîtrises d'armure

Sans armure Légère Moyenne Lourde

Vigueur

Réflexes

Volonté



Con Maît. Objet

Dex Maît. Objet

Sag Maît. Objet

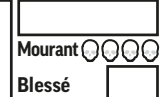
Notes sur la défense

POINTS DE VIE

Maximum

PV actuels

PV temporaires



Mourant

Blessé

Résistances et immunités

États

COMPÉTENCES

Acrobaties



Dex Maît. Objet Armure

Notes sur les compétences

Arcanes



Int Maît. Objet

Artisanat



Int Maît. Objet

Athlétisme



For Maît. Objet Armure

Conn.



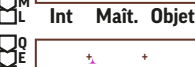
Int Maît. Objet

Conn.



Int Maît. Objet

Diplomat



Cha Maît. Objet

Discrétion



Dex Maît. Objet Armure

Duperie



Cha Maît. Objet

Intimidation



Cha Maît. Objet

Larcin



Dex Maît. Objet Armure

Médecine



Sag Maît. Objet

Nature



Sag Maît. Objet

Occultisme



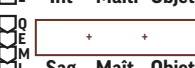
Int Maît. Objet

Religion



Sag Maît. Objet

Représentation



Cha Maît. Objet

Société



Int Maît. Objet

Survie



Sag Maît. Objet

LANGUES



PERCEPTION



Sens et notes

VITESSE



mètres

Déplacements spéciaux

FRAPPES

Frappes au corps à corps

Arme



For Maît. Objet

Dégâts



Traits et notes

Arme



For Maît. Objet

Dégâts



Traits et notes

Arme



For Maît. Objet

Dégâts



Traits et notes

Frappes à distance

Arme



Dex Maît. Objet

Dégâts



Traits et notes

Arme



Dex Maît. Objet

Dégâts

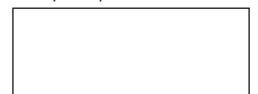


Traits et notes

Maîtrises d'arme



Critiques spécialisés



DD DE CLASSE



MÉMO

Maîtrise

Inexpérimenté +0

Qualifié 2 + Niveau

Expert 4 + Niveau

Maître 6 + Niveau

Légendaire 8 + Niveau

Icônes d'action

❖ Action unique

❖❖ Activité à deux actions

❖❖❖ Activité à trois actions

❖ Action gratuite

➤ Réaction

10 + + +

Base Essen. Maît. Objet



CROQUIS DU PERSONNAGE

ORIGINE ET APPARENCE

Ethnie

Nationalité

Lieu de naissance

Âge

Sexe et pronoms

Taille

Poids

Apparence

PERSONNALITÉ

Tempérament

Divinité ou philosophie

Édits

Anathèmes

Intérêts

Aversions

Expressions préférées

NOTES DE CAMPAGNE

Notes

Alliés

Ennemis

Organisations

ACTIONS ET ACTIVITÉS

Nom

Actions

Traits

Page

Effets

Nom

Actions

Traits

Page

Effets

Nom

Actions

Traits

Page

Effets

Nom

Actions

Traits

Page

Effets

ACTIONS GRATUITES ET RÉACTIONS

Nom

Traits

Page

Déclencheur

Effets

Nom

Traits

Page

Déclencheur

Effets

Nom

Traits

Page

Déclencheur

Effets

Nom

Traits

Page

Déclencheur

Effets

TRADITION MAGIQUE

Arcanique

Primordiale

Occulte

Divine

☐ Incantateur préparé

☐ Incantateur spontané

STATISTIQUES DES SORTS

Attaque de sort

DD des sorts

Q

E

M

L

+

Essen. Maît.

Q

E

M

L

10

+

+

Base Essen. Maît.

TOURS DE MAGIE

Tours de magie par jour

Rang des tours de magie

Moitié de votre niveau

(arrondi au supérieur)

Nom	Actions	Prép.
-----	---------	-------

SORTS FOCALISÉS

Points de focalisation

Rang du sort focalisé

Moitié de votre niveau

(arrondi au supérieur)

Réserve de focalisation. Égale à votre nombre de sorts focalisés (max 3).

Refocaliser. Passer 10 min pour récupérer 1 point de focalisation.

Nom	Actions
-----	---------

SORTS INNÉS

Nom	Actions	Fréq.
-----	---------	-------

EMPLACEMENTS DE SORTS

Sorts par jour

Rang du sort

Sorts restants

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

SORTS

Nom	Actions	Rang	Prép.
-----	---------	------	-------

Nom	Actions	Rang	Prép.
-----	---------	------	-------

RITUELS

Nom	Rang	Coût
-----	------	------

Nom	Rang	Coût
-----	------	------