

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

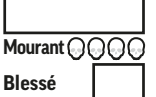
Notes sur la défense

POINTS DE VIE

Maximum

PV actuels

PV temporaires



Mourant

Blessé

Résistances et immunités

États

COMPÉTENCES

Acrobaties



Dex Maît. Objet Armure

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

Notes sur les compétences

LANGUES



PERCEPTION



Sag Maît. Objet

Sens et notes

VITESSE



mètres

Déplacements spéciaux

FRAPPES

Frappes au corps à corps

Arme



For Maît. Objet

Dégâts

OC
PT
OT

Traits et notes

Arme



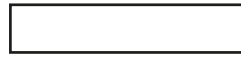
For Maît. Objet

Dégâts

OC
PT
OT

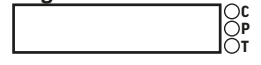
Traits et notes

Arme



For Maît. Objet

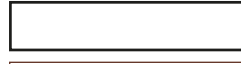
Dégâts

OC
PT
OT

Traits et notes

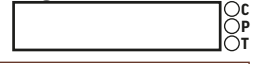
Frappes à distance

Arme



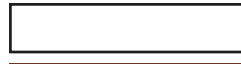
Dex Maît. Objet

Dégâts

OC
PT
OT

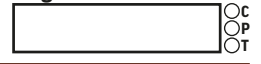
Traits et notes

Arme



Dex Maît. Objet

Dégâts

OC
PT
OT

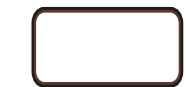
Traits et notes

Maîtrises d'arme



Critiques spécialisés

DD DE CLASSE



10 + + +

Base Essen. Maît. Objet

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

| | | | | |
|-------------|-------------------------------------|--------|-----------------------------|--|
| Niveau 1 | Pouvoirs d'ascendance et d'héritage | | Dons et capacités de classe | |
| | Don d'ascendance | | | |
| | Don de compétence d'historique | | | |
| 2 | Don de compétence | | Don de classe | |
| 3 | Don général | | Capacité de classe | |
| 4 | Don de compétence | | Don de classe | |
| 5 | Don d'ascendance | Primes | Capacité de classe | |
| 6 | Don de compétence | | Don de classe | |
| 7 | Don général | | Capacité de classe | |
| 8 | Don de compétence | | Don de classe | |
| 9 | Don d'ascendance | | Capacité de classe | |
| 10 | Don de compétence | Primes | Don de classe | |
| 11 | Don général | | Capacité de classe | |
| 12 | Don de compétence | | Don de classe | |
| 13 | Don d'ascendance | | Capacité de classe | |
| 14 | Don de compétence | | Don de classe | |
| 15 | Don général | Primes | Capacité de classe | |
| 16 | Don de compétence | | Don de classe | |
| 17 | Don d'ascendance | | Capacité de classe | |
| 18 | Don de compétence | | Don de classe | |
| 19 | Don général | | Capacité de classe | |
| 20 | Don de compétence | Primes | Don de classe | |

| | | |
|---|---|---|
| Objets tenus | | Enc. |
| | | |
| Consommables | | Enc. |
| | | |
| Objets portés | Investis | Enc. |
| | | |
| ENCOMBREMENT | | |
|  Enc. Objets légers 10 objets Enc. léger = 1 Enc. | | |
| Encombrement surchargé 5 + For | | |
| Encombrement maximal 10 + For | | |
| Max objets investis 10 | | |
| RICHESSSE | | |
| PC | PA | PO PP |
|  |  |   |
| Gemmes et œuvres d'art | | Prix Enc. |
| | | |

CROQUIS DU PERSONNAGE

ORIGINE ET APPARENCE

EthnieNationalitéLieu de naissanceÂgeSexe et pronomsTaillePoids

Apparence

PERSONNALITÉ

TempéramentDivinité ou philosophie

ÉditsAnathèmes

Intérêts

Aversions

Expressions préférées

NOTES DE CAMPAGNE

Notes

Alliés

Ennemis

Organisations

ACTIONS ET ACTIVITÉS

NomActionsTraitsPage

Effets

NomActionsTraitsPage

Effets

NomActionsTraitsPage

Effets

NomActionsTraitsPage

Effets

ACTIONS GRATUITES ET RÉACTIONS

Nom

○◆○↷

TraitsPage

Déclencheur

Effets

Nom

○◆○↷

TraitsPage

Déclencheur

Effets

Nom

○◆○↷

TraitsPage

Déclencheur

Effets

Nom

○◆○↷

TraitsPage

Déclencheur

Effets

Page 3 - Notes et actions

©2024 Paizo Inc., Paizo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc. Permission granted to photocopy for personal use only.

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