

PATHFINDER

FEUILLE DE PERSONNAGE

MAÎTRISE
Inexpérimenté +0
Qualifié 2+Niveau
Expert 4+Niveau
Maître 6+Niveau
Légendaire 8+Niv.

>Action unique
Action à deux actions
Action à trois actions
Action gratuite
Réaction

NOM DU PERSONNAGE
NOM DU JOUEUR
POINTS D'EXPÉRIENCE (PX)

ASCENDANCE ET HISTORIQUE		
HISTORIQUE		
CLASSE		
TAILLE	ALIGNEMENT	TRAITS
DIVINITÉ		

NIVEAU
POINTS D'HEROISME

CARACTÉRISTIQUES

<input type="text"/>	MODIFICATEUR DE FOR	<input type="text"/> VALEUR DE FORCE
<input type="text"/>	MODIFICATEUR DE DEX	<input type="text"/> VALEUR DE DEXTÉRITÉ
<input type="text"/>	MODIFICATEUR DE CON	<input type="text"/> VALEUR DE CONSTITUTION
<input type="text"/>	MODIFICATEUR DE INT	<input type="text"/> VALEUR DE INTELLIGENCE
<input type="text"/>	MODIFICATEUR DE SAG	<input type="text"/> VALEUR DE SAGESSE
<input type="text"/>	MODIFICATEUR DE CHA	<input type="text"/> VALEUR DE CHARISME
DD DE CLASSE		DD DE BASE ESS. MAÎTR. Q E M L OBJET
= 10		

VITESSE MÈTRES TYPES DE DÉPLACEMENT & NOTES

CLASSE D'ARMURE		
CA = 10	OU	DEX MAX MAÎTR. Q E M L OBJET
SANS ARMURE	Q E M L	Q E M L
LÉGÈRE	Q E M L	Q E M L
INTERMÉDIAIRE	Q E M L	Q E M L
LOURDE	Q E M L	Q E M L
Bouclier +	SOLIDITÉ PV MAX LSR	PV ACTUELS
JETS DE SAUVEGARDE		
VIGUEUR RÉFLEXES VOLONTÉ		
CON MAÎTR. DEX MAÎTR. SAG MAÎTR.	OBJET Q E M L	OBJET Q E M L
OBJET Q E M L	OBJET Q E M L	OBJET Q E M L
NOTES		

POINTS DE VIE	
MAX ACTUELS TEMPORAIRES	
	BLESSE MOURANT
RÉSISTANCES ET IMMUNITÉS	
ÉTATS	
PERCEPTION	
SAG MAÎTR. Q E M L OBJET	SENS

FRAPPES AU CORPS À CORPS

ARME	<input type="text"/>	<input type="text"/> = FOR MAÎTR. Q E M L OBJET
DÉGÂTS	DÉ FOR C P SPEC M AUTRES	TRAITS
ARME	<input type="text"/>	<input type="text"/> = FOR MAÎTR. Q E M L OBJET
DÉGÂTS	DÉ FOR C P SPEC M AUTRES	TRAITS
ARME	<input type="text"/>	<input type="text"/> = FOR MAÎTR. Q E M L OBJET
DÉGÂTS	DÉ FOR C P SPEC M AUTRES	TRAITS

FRAPPES À DISTANCE

ARME	<input type="text"/>	<input type="text"/> = DEX MAÎTR. Q E M L OBJET
DÉGÂTS	DÉ SPECIAL C P SPEC M AUTRES	TRAITS
ARME	<input type="text"/>	<input type="text"/> = DEX MAÎTR. Q E M L OBJET
DÉGÂTS	DÉ SPECIAL C P SPEC M AUTRES	TRAITS
ARME	<input type="text"/>	<input type="text"/> = DEX MAÎTR. Q E M L OBJET
DÉGÂTS	DÉ SPECIAL C P SPEC M AUTRES	TRAITS

MAÎTRISES D'ARME

SIMPLES	DE GUERRE	AUTRES	AUTRES
Q E M L	Q E M L	Q E M L	Q E M L

COMPÉTENCES

ACROBATIES	<input type="text"/> = DEX MAÎTR. Q E M L OBJET ARMURE -
ARCANES	<input type="text"/> = INT MAÎTR. Q E M L OBJET
ARTISANAT	<input type="text"/> = INT MAÎTR. Q E M L OBJET
ATHLÉTISME	<input type="text"/> = FOR MAÎTR. Q E M L OBJET ARMURE -
CONN.	<input type="text"/> = INT MAÎTR. Q E M L OBJET
CONN.	<input type="text"/> = INT MAÎTR. Q E M L OBJET
DIPLOMATIE	<input type="text"/> = CHA MAÎTR. Q E M L OBJET
DISCRÉTION	<input type="text"/> = DEX MAÎTR. Q E M L OBJET ARMURE -
DUPERIE	<input type="text"/> = CHA MAÎTR. Q E M L OBJET
INTIMIDATION	<input type="text"/> = CHA MAÎTR. Q E M L OBJET
MÉDECINE	<input type="text"/> = SAG MAÎTR. Q E M L OBJET
NATURE	<input type="text"/> = SAG MAÎTR. Q E M L OBJET
OCCULTISME	<input type="text"/> = INT MAÎTR. Q E M L OBJET
RELIGION	<input type="text"/> = SAG MAÎTR. Q E M L OBJET
REPRÉSENTATION	<input type="text"/> = CHA MAÎTR. Q E M L OBJET
SOCIÉTÉ	<input type="text"/> = INT MAÎTR. Q E M L OBJET
SURVIE	<input type="text"/> = SAG MAÎTR. Q E M L OBJET
VOL	<input type="text"/> = DEX MAÎTR. Q E M L OBJET ARMURE -

LANGUES

POUVOIRS ET DONS ANCESTRAUX

SPÉCIAL 1^{ER}

HÉRITAGE 1^{ER}

DON 1^{ER}

DON 5^E

DON 9^E

DON 13^E

DON 17^E

DONS DE COMPÉTENCES

HISTORIQUE

2^E

4^E

6^E

8^E

10^E

12^E

14^E

16^E

18^E

20^E

DONS GÉNÉRAUX

3^E

7^E

11^E

15^E

19^E

CAPACITÉS ET DONS DE CLASSE

CAPACITÉ 1^{ER}

CAPACITÉ 1^{ER}

DON 1^{ER}

DON 2^E

CAPACITÉ 3^E

DON 4^E

CAPACITÉ 5^E

DON 6^E

CAPACITÉ 7^E

DON 8^E

CAPACITÉ 9^E

DON 10^E

CAPACITÉ 11^E

DON 12^E

CAPACITÉ 13^E

DON 14^E

CAPACITÉ 15^E

DON 16^E

CAPACITÉ 17^E

DON 18^E

CAPACITÉ 19^E

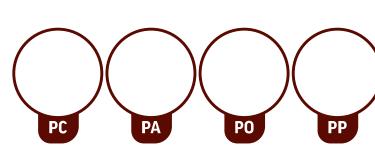
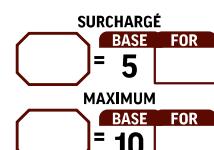
DON 20^E

DONS BONUS

INVENTAIRE

OBJETS PORTÉS	INVESTI (MAX 10)	ENC.

OBJETS PRÉPARÉS	ENC.	AUTRES OBJETS	ENC.



CROQUIS DU PERSONNAGE

ETHNIE	NATIONALITÉ	LIEU DE NAISSANCE	ÂGE	SEXÉ ET PRONOMS	TAILLE	Poids
APPARENCE						
PERSONNALITÉ						
ATTITUDE						
CROYANCES						
AFFECTIONS	AVERSIONS					
EXPRESSIONS PRÉFÉRÉES						

NOTES DE CAMPAGNE

NOTES	ALLIÉS
	ENNEMIS
	ORGANISATIONS

ACTIONS ET ACTIVITÉS

NOM	ACTIONS	TRAITS	PAGE
DESCRIPTION			
NOM	ACTIONS	TRAITS	PAGE
DESCRIPTION			
NOM	ACTIONS	TRAITS	PAGE
DESCRIPTION			

ACTIONS GRATUITES ET RÉACTIONS

NOM	<input type="checkbox"/> ACTION GRAT.	TRAITS	PAGE
<input type="checkbox"/> RÉACTION			
DÉCLENCHEUR			
DESCRIPTION			
NOM	<input type="checkbox"/> ACTION GRAT.	TRAITS	PAGE
<input type="checkbox"/> RÉACTION			
DÉCLENCHEUR			
DESCRIPTION			
NOM NOM E	<input type="checkbox"/> ACTION GRAT.	TRAITS	PAGE
<input type="checkbox"/> RÉACTION			
DÉCLENCHEUR			
DESCRIPTION			

JET D'ATTAQUE DE SORT

DD DES SORTS

TRADITIONS MAGIQUES



OGGIUI TE

DIVINE

PRÉPARÉ SPONTANÉ

TOURS DE MAGIE

SORTS INNÉS

	FREQ
	ACTIONS
	M S V
	FREQ
	ACTIONS
	M S V

SORTS FOCALISÉS

EMPLACEMENTS DE SORT QUOTIDIENS

TOUR DE MAGIE									
NIVEAU	1	2	3	4	5	6	7	8	9

SORTS SPONTANÉS RESTANTS

SORTS