

# PATHFINDER<sup>®</sup>

SECONDE ÉDITION

## FEUILLE DE PERSONNAGE



NOM DU JOUEUR



NOM DU PERSONNAGE

PORTRAIT DU PERSONNAGE







# CARACTÉRISTIQUES


ASCENDANCE \_\_\_\_\_ CLASSE \_\_\_\_\_

TAILLE \_\_\_\_\_ POIDS \_\_\_\_\_ ÂGE \_\_\_\_\_ H  F

HISTORIQUE \_\_\_\_\_ DIVINITÉ \_\_\_\_\_

VITESSE \_\_\_\_\_ NIVEAU \_\_\_\_\_ EXPÉRIENCE \_\_\_\_\_ /1000

FORCE	DEXTÉRITÉ	CONSTITUTION	INTELLIGENCE	SAGESSE	CHARISME
					
VALEUR	VALEUR	VALEUR	VALEUR	VALEUR	VALEUR
MOD.	MOD.	MOD.	MOD.	MOD.	MOD.

	PV MAX	PV RESTANTS	PV TEMPORAIRES
--	--------	-------------	----------------

RÉSISTANCES \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

 PTS HÉROÏSME




## ALIGNEMENT

LOYAL BON (CROISÉ)	NEUTRE BON (BIENFAITEUR)	CHAOTIQUE BON (REBELLE)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
LOYAL NEUTRE (JUGE)	NEUTRE (RÉCONCILIATEUR)	CHAOTIQUE NEUTRE (ESPRIT LIBRE)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
LOYAL MAUVAIS (DOMINATEUR)	NEUTRE MAUVAIS (MALFAISANT)	CHAOTIQUE MAUVAIS (DESTRUCTEUR)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

 DD DE CLASSE  
(10+)



# COMPÉTENCES

- **ACROBATIE**  DEX
- **ARCANES** INT
- **ARTISANAT** INT
- **ATHLÉTISME**  FOR
- CONNAISSANCES :**
- \_\_\_\_\_ INT
- \_\_\_\_\_ INT
- \_\_\_\_\_ INT
- \_\_\_\_\_ INT
- \_\_\_\_\_ INT
- **DIPLOMATIE** CHA
- **DISCRÉTION**  DEX
- **DUPERIE** CHA
- **INTIMIDATION** CHA
- **MÉDECINE** SAG
- **NATURE** SAG
- **OCCULTISME** INT
- **PERCEPTION** SAG
- **RELIGION** SAG
- **REPRÉSENTATION** CHA
- **SOCIÉTÉ** INT
- **SURVIE** SAG
- **VOL**  DEX


## JETS DE SAUVEGARDE

- **VIGUEUR** CON
- **RÉFLEXES** DEX
- **VOLONTÉ** SAG

## LANGUES

- COMMUN.....
- COMMUN DES PROFONDEURS.....
- DRACONIQUE.....
- ELFIQUE.....
- GNOME.....
- GOBELIN.....
- HALFELIN.....
- JOTUN.....
- NAIN.....
- ORC.....
- SYLVESTRE.....
- \_\_\_\_\_.....
- \_\_\_\_\_.....
- \_\_\_\_\_.....
- \_\_\_\_\_.....

### Q E M L

- **INEXPERIMENTÉ** 0
- **QUALIFIÉ** NIVEAU + 2
- **EXPERT** NIVEAU + 4
- **MAITRE** NIVEAU + 6
- **LÉGENDAIRE** NIVEAU + 8
-  **PÉNALITÉ D'ARMURE**



# CAPACITÉS, POUVOIRS ET DON

## POUVOIRS ET DON ANCESTRAUX

_____	<b>SPÉCIAL 1<sup>ER</sup></b>
_____	<b>HÉRITAGE 1<sup>ER</sup></b>
_____	<b>DON 1<sup>ER</sup></b>
_____	<b>DON 5<sup>EME</sup></b>
_____	<b>DON 9<sup>EME</sup></b>
_____	<b>DON 13<sup>EME</sup></b>
_____	<b>DON 17<sup>EME</sup></b>

## DONS DE COMPÉTENCES

_____	<b>HISTORIQUE</b>
_____	<b>2<sup>EME</sup></b>
_____	<b>4<sup>EME</sup></b>
_____	<b>6<sup>EME</sup></b>
_____	<b>8<sup>EME</sup></b>
_____	<b>10<sup>EME</sup></b>
_____	<b>12<sup>EME</sup></b>
_____	<b>14<sup>EME</sup></b>
_____	<b>16<sup>EME</sup></b>
_____	<b>18<sup>EME</sup></b>
_____	<b>20<sup>EME</sup></b>

## DONS GÉNÉRAUX

_____	<b>3<sup>EME</sup></b>
_____	<b>7<sup>EME</sup></b>
_____	<b>11<sup>EME</sup></b>
_____	<b>15<sup>EME</sup></b>
_____	<b>19<sup>EME</sup></b>

## CAPACITÉS ET DON DE CLASSE

_____	<b>CAPACITÉ 1<sup>ER</sup></b>
_____	<b>CAPACITÉ 1<sup>ER</sup></b>
_____	<b>DON 1<sup>ER</sup></b>
_____	<b>DON 2<sup>EME</sup></b>
_____	<b>CAPACITÉ 3<sup>EME</sup></b>
_____	<b>DON 4<sup>EME</sup></b>
_____	<b>CAPACITÉ 5<sup>EME</sup></b>
_____	<b>DON 6<sup>EME</sup></b>
_____	<b>CAPACITÉ 7<sup>EME</sup></b>
_____	<b>DON 8<sup>EME</sup></b>
_____	<b>CAPACITÉ 9<sup>EME</sup></b>
_____	<b>DON 10<sup>EME</sup></b>
_____	<b>CAPACITÉ 11<sup>EME</sup></b>
_____	<b>DON 12<sup>EME</sup></b>
_____	<b>CAPACITÉ 13<sup>EME</sup></b>
_____	<b>DON 14<sup>EME</sup></b>
_____	<b>CAPACITÉ 15<sup>EME</sup></b>
_____	<b>DON 16<sup>EME</sup></b>
_____	<b>CAPACITÉ 17<sup>EME</sup></b>
_____	<b>DON 18<sup>EME</sup></b>
_____	<b>CAPACITÉ 19<sup>EME</sup></b>
_____	<b>DON 20<sup>EME</sup></b>

## DONS BONUS

_____
_____
_____



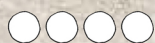
# RENCONTRES ET COMBATS



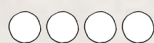
**SANS ARMURE**



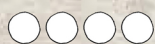
**MAINS NUES**



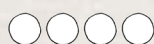
**ARMURES LÉGÈRES**



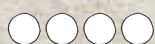
**ARMES SIMPLES**



**ARMURES INTERMÉDIAIRES**



**ARMES DE GUERRE**



**ARMURES LOURDES**



**CA = 10 + DEX (OU MAX) + ARMURE + MAÎTRISE + DIVERS**

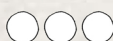
**ARMURE :** \_\_\_\_\_

**BOUCLIER :** \_\_\_\_\_

BONUS CA	DEX MAX	FOR MIN	MALUS
BONUS CA	DEX MAX	FOR MIN	MALUS



**BLESSÉ**



**MOURANT**



ATTAQUE	DÉGÂTS
ATTAQUE	DÉGÂTS
ATTAQUE	DÉGÂTS
ATTAQUE	DÉGÂTS

**ACTIONS BASIQUES** Aider ♦+↷, Bondir ♦, Chercher ♦, Deviner les intentions ♦, Faire un pas ♦, Frapper ♦, Interagir (Manipuler) ♦, Marcher rapidement ♦, Mise à l'abri ♦, Parler (1 phrase courte) ♦, Préparer ♦♦, Ramper ♦, Retarder ♦, Relâcher ♦, S'échapper d'une emprise ♦, Se jeter à terre ♦, Se relever ♦

**ACTIONS BASIQUES SPÉCIALISÉES** Arrêter une chute ↷, Creuser ♦, Détourner le regard ♦, Lever un bouclier ♦, Se mettre en selle ♦, Se raccrocher in extremis ↷, Signaler ♦, Voler ♦

**RÉACTIONS** Attaque d'opportunité ↷

**SORTS** Lancer un sort ♦♦ (en général), Maintenir un sort ♦, Révoquer ♦

1 Tour (6 secondes)  
= 3 Actions + 1 Action Gratuite + 1 Réaction

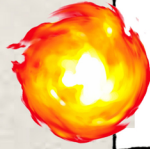
- ♦ 1 Action
- ♦♦ 2 Actions
- ♦♦♦ 3 Actions
- ♦ Action Gratuite
- ↷ Réaction

# MAGIE

CARAC  
DE MAGIE

- ARCANIQUE
- DIVINE
- OCCULTE
- PRIMORDIALE
- PRÉPARÉ
- SPONTANÉ

ATTAQUE



DIFFICULTÉ (10+)



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
NB DE SORTS										
SORTS RESTANTS										

## TOURS DE MAGIE

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## SORTS

NIV: \_\_\_\_\_

NIV: \_\_\_\_\_

NIV: \_\_\_\_\_

NIV: \_\_\_\_\_

NIV: \_\_\_\_\_

NIV: \_\_\_\_\_

NIV: \_\_\_\_\_

NIV: \_\_\_\_\_

NIV: \_\_\_\_\_

NIV: \_\_\_\_\_

NIV: \_\_\_\_\_

NIV: \_\_\_\_\_

NIV: \_\_\_\_\_

NIV: \_\_\_\_\_

NIV: \_\_\_\_\_

NIV: \_\_\_\_\_

## SORTS FOCALISÉS

NIV: \_\_\_\_\_

NIV: \_\_\_\_\_

NIV: \_\_\_\_\_

NIV: \_\_\_\_\_

NIV: \_\_\_\_\_

## SORTS

NIV: \_\_\_\_\_

NIV: \_\_\_\_\_

NIV: \_\_\_\_\_

NIV: \_\_\_\_\_

NIV: \_\_\_\_\_

NIV: \_\_\_\_\_

NIV: \_\_\_\_\_

NIV: \_\_\_\_\_

## SORTS INNES

---

---

PTS FOCUS

RESTANTS



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# INVENTAIRE

## ÉQUIPEMENT À PORTÉE DE MAIN

	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

## ÉQUIPEMENT HORS DE PORTÉE

	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

## OBJETS MAGIQUES

	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

## RICHESSSES




OR

ARGENT

CUIVRE



ENC.

SURCHARGE  
(5+FOR)

MAX  
(10+FOR)

# ACTIONS

**ACROBATIES** Déplacement acrobatique, Garder l'équilibre, Manoeuvrer en vol, Se faufler

**ARCANES** Se souvenir, Apprendre un sort, Déchiffrer un texte, Emprunter un sort arcanique, Identifier la magie

**ARTISANAT** Réparer, Se souvenir, Fabriquer, Gagner de l'argent, Identifier l'alchimie

**ATHLÉTISME** Croc-en-jambe, Escalader, Forcer l'ouverture, Nager, Pousser, Saisir, Sauter en hauteur, Sauter en longueur, Désarmer

**CONNAISSANCE** Se souvenir, Gagner de l'argent

**DIPLOMATIE** Faire bonne impression, Recueillir des informations, Solliciter

**DISCRÉTION** Dissimuler un objet, Être furtif, Se cacher

**DUPERIE** Faire diversion, Mentir, Se déguiser, Feinter

**INTIMIDATION** Contraindre, Démoraliser

**MÉDECINE** Prodiguer les premiers soins, Se souvenir, Soigner les blessures, Soigner un empoisonnement, Soigner une maladie

**NATURE** Diriger un animal, Se souvenir, Apprendre un sort, Identifier la magie

**OCCULTISME** Se souvenir, Apprendre un sort, Déchiffrer un texte, Identifier la magie

**RELIGION** Se souvenir, Apprendre un sort, Déchiffrer un texte, Identifier la magie

**REPRÉSENTATION** Se produire, Gagner de l'argent

**SOCIÉTÉ** Se souvenir, Subsister, Contrefaire, Déchiffrer un texte

**SURVIE** S'orienter, Subsister, Dissimuler des traces, Pister

**VOL** Escamoter un objet, Voler, Crocheter une serrure, Désamorcer un dispositif

## NOTES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---