Pathfinder® Roleplaying Game™

La Feuille de Personnage

Nom du personnage		Classes & Niveaux		Age
Race	Ethnie Type / Ethnie	Taille (type) & Poids	Age	Sexe
Cheveux	Peau	Yeux	Dextrie	
Divinité	Symbole	Nation	Joueur	PX Actuels / Prochain niveau

Caractéristiques

	Score	Mod	Temp.	
FOR				
DEX				
CON				
INT				
SAG				
CHA				

Jets de Sauvegarde

	Total	= Base	+ Carac	+ Magie	+ Divers	+ Temp.	+ Condition.
RÉF			+ DEX				
VIG			+ CON				
VOL			+ SAG				

Résistances

Acide		Feu		Poison		Divers	
Froid		Son		Éclair		RM	

Déplacements

Base		Au sol	
Marche		Course	
Escalade		Nage	

Perceptions

Perception	
Vision nocturne	☐
Vision dans le noir	☐
Odorat	☐

PV

Max | RD | Régén.

dégâts létaux

dégâts non létaux

Attaque

BBA | Init

	= BBA	+ FOR	+ TAI	+ DIV
CàC				
DIST		+ DEX		
BMC		+ FOR	+ TAI	

Armes

ARME

Att. | Dgts | Crit.

Type | Taille | Portée

(répété 5 fois)

Armes maîtrisées, Options de combat, Dons, Notes

Défense

CA totale

CA de contact (sans [ARM] [BOU] [NAT])		combat défensif	
CA Surpris (sans [DEX] [SAG] [ESQ])		défense totale	

DMC=10+BBA+FOR+DEX+(-TAI)+DIV+SPC

DEX | SAG | TAI | NAT

ARMURE

CA armure	ARM	max Dex		Dép.	
malus arm.		échec Sorts		Type	

BOUCLIER

CA bouclier	BOU	max Dex	
malus arm.		échec Sorts	

CA Parade	PAR	OBJET
CA Esquive	ESQ	OBJET
CA Chance	CHA	OBJET
CA Intuition	INT	OBJET
CA ____	ESQ	OBJET

Armure Légère ☐ Bouclier ☐

Armure Intermédiaire ☐ Pavois ☐

Armure Lourde ☐ ESQ : bonus cumulables

Dons

Aptitudes Raciales

Aptitudes de Classe

Historique, Notes, Divers

Langues

AL

Commun ☐	Druidique ☐	Abyssal ☐	L ☐
Elfique ☐	Sylvestre ☐	Céleste ☐	N ☐
Gnome ☐	Géant ☐	Infernal ☐	C ☐
Halfling ☐	Gnoll ☐	____ ☐	B ☐
Nain ☐	Gobelin ☐	____ ☐	N ☐
Draconique ☐	Orque ☐	____ ☐	M ☐

Compétences

Rangs/ niv. ____ — *cc : compétence de classe, bonus +3 pour 1 ou + rang* — ** : compétence utilisable sans formation* — *arm : pénalité d'armure*

	cc	Total	Carac	Rang	Bonus Divers	Notes
Acrobatie	* arm ☐		= DEX +		+	
Art de la magie	☐		= INT +		+	
Artisanat ____	* ☐		= INT +		+	
Artisanat ____	* ☐		= INT +		+	
Bluff	* ☐		= CHA +		+	
Connaissances ____	☐		= INT +		+	
— exploration	☐		= INT +		+	
— folklore local	☐		= INT +		+	
— géographie	☐		= INT +		+	
— histoire	☐		= INT +		+	
— ingénierie	☐		= INT +		+	
— mystères	☐		= INT +		+	
— nature	☐		= INT +		+	
— noblesse	☐		= INT +		+	
— plans	☐		= INT +		+	
— religion	☐		= INT +		+	
Déguisement	* ☐		= CHA +		+	
Diplomatie	* ☐		= CHA +		+	
Discrétion	* arm ☐		= DEX +		+	
Dressage	☐		= CHA +		+	

	cc	Total	Carac	Rang	Bonus Divers	Notes
Équitation	* arm ☐		= DEX +		+	
Escalade	* arm ☐		= FOR +		+	
Escamotage	arm ☐		= DEX +		+	
Estimation	* ☐		= INT +		+	
Évasion	* arm ☐		= DEX +		+	
Intimidation	* ☐		= CHA +		+	
Linguistique	☐		= INT +		+	
Natation	* arm ☐		= FOR +		+	
Perception	* ☐		= SAG +		+	
Premiers secours	* ☐		= SAG +		+	
Profession ____	☐		= SAG +		+	
Profession ____	☐		= SAG +		+	
Psychologie	* ☐		= SAG +		+	
Représentation	* ☐		= CHA +		+	
Représentation	* ☐		= CHA +		+	
Représentation	* ☐		= CHA +		+	
Sabotage	arm ☐		= DEX +		+	
Survie	* ☐		= SAG +		+	
Utilisation d'objets magiques	☐		= CHA +		+	
Vol	* arm ☐		= DEX +		+	

Équipement Standard

	Quantité	Poids (kg)

Équipement Spécial

	Quantité	Poids (kg)

Charge

		course	max dex	malus arm
Charge légère		x 4	-	-
Charge moyenne		x 3	+ 3	- 3
Charge lourde		x 3	+ 1	- 6
Soulever du sol		1 pas		
Pousser / Tirer		1 pas		

Poids équipement	
Poids richesses	
Poids sac à dos	
Poids TOTAL	

Richesses

P. Platine	
P. Or	
P. Argent	
P. Cuivre	