

NOM DU PERSONNAGE

HISTORIQUE

ESPECE

CLASSE

SOUS-CLASSE

NIVEAU

PX

CLASSE D'ARMURE

BOUCLIER

POINTS DE VIE

ACTUEL

TEMP

MAX

DÉS DE VIE

DÉPENSÉS

MAX

JETS CONTRE LA MORT

SUCCÈS

ÉCHECS

DUNGEONS & DRAGONS

BONUS DE MAÎTRISE

INITIATIVE

VITESSE

TAILLE

PERCEPTION PASSIVE

INTELLIGENCE

MODIFICATEUR

VALEUR

☐ Sauvegarde

☐ Arcanes

☐ Histoire

☐ Investigation

☐ Nature

☐ Religion

FORCE

MODIFICATEUR

VALEUR

☐ Sauvegarde

☐ Athlétisme

ARMES & SORTS MINEURS

Nom	Bonus Att / DD	Dégâts & Type	Notes

DEXTERITE

MODIFICATEUR

VALEUR

☐ Sauvegarde

☐ Acrobaties

☐ Discrétion

☐ Escamotage

SAGESSE

MODIFICATEUR

VALEUR

☐ Sauvegarde

☐ Dressage

☐ Intuition

☐ Médecine

☐ Perception

☐ Survie

CAPACITÉS DE CLASSE

CONSTITUTION

MODIFICATEUR

VALEUR

☐ Sauvegarde

CHARISME

MODIFICATEUR

VALEUR

☐ Sauvegarde

☐ Intimidation

☐ Persuasion

☐ Représentation

☐ Tromperie

INSPIRATION HEROIQUE

ENTRAÎNEMENTS & MAÎTRISES

ARMURES - Légères - Interméd. - Lourdes - Boucliers

ARMES

OUTILS

TRAITS D'ESPÈCE

DONS

CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION	
	MODIFICATEUR D'INCANTATION
	DD DE SAUVEGARDE CONTRE LES SORTS
	BONUS D'ATTAQUE AVEC UN SORT

BONUS D'ATTAQUE AVEC UN SORT




EMPLACEMENTS DE SORTS							
Total		Dépensés		Total		Dépensés	
NIVEAU 1	_____	NIVEAU 4	_____	NIVEAU 7	_____		
NIVEAU 2	_____	NIVEAU 5	_____	NIVEAU 8	_____		
NIVEAU 3	_____	NIVEAU 6	_____	NIVEAU 9	_____		

NIVEAU 9

APPARENCE

HISTOIRE & PERSONNALITÉ



Alignement

[illegible][illegible]

—

PIÈCES				
PC	PA	PE	PO	PP

PP

