

NOM DU PERSONNAGE

HISTORIQUE

CLASSE

ESPÈCE

SOUS-CLASSE

NIVEAU

PX

CLASSE
D'ARMURE

BOUCLIER

POINTS DE VIE

TEMP

ACTUELS

MAX

DÉS DE VIE

DÉPENSÉS

JETS CONTRE
LA MORT

SUCCÈS

MAX

ÉCHECS

DUNGEONS & DRAGONS®

BONUS DE MAÎTRISE

FORCE

DEXTERITÉ

CONSTITUTION

INSPIRATION
HÉROÏQUE

ENTRAÎNEMENTS & MAÎTRISES

ARMURES ◊ Légères ◊ Intermed. ◊ Lourdes ◊ Boucliers

ARMES

OUTILS

INTELLIGENCE

SAGESSE

CHARISME

- SAUVEGARDE
 Arcanes
 Histoire
 Investigation
 Nature
 Religion
 Athlétisme

- SAUVEGARDE
 Dressage
 Intuition
 Médecine
 Perception
 Survie

- SAUVEGARDE
 Persuasion
 Représentation
 Tromperie

INITIATIVE

VITESSE

TAILLE

PERCEPTION PASSIVE

ARMES & SORTS MINEURS

Nom _____ Bonus Att / DD _____ Dégâts & Type _____ Notes _____

CAPACITÉS DE CLASSE

TRAITS D'ESPÈCE

DONS

CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION

MODIFICATEUR
D'INCANTATIONDD DE SAUVEGARDE
CONTRE LES SORTSBONUS D'ATTAQUE
AVEC UN SORT**D&D®**

EMPLACEMENTS DE SORTS

Total	Dépensés	Total	Dépensés	Total	Dépensés
NIVEAU 1	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆	NIVEAU 4	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆	NIVEAU 7	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
NIVEAU 2	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆	NIVEAU 5	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆	NIVEAU 8	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
NIVEAU 3	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆	NIVEAU 6	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆	NIVEAU 9	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

APPARENCE

HISTOIRE & PERSONNALITÉ

Alignement

LANGUES

ÉQUIPEMENT

Lien avec des objets magiques



PIÈCES

PC	PA	PE	PO	PP
▲	▼	▲	▼	▲