

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

INTELLIGENCE

MODIFICATEUR

VALEUR

☐ Sauvegarde

☐ Arcanes

☐ Histoire

☐ Investigation

☐ Nature

☐ Religion

INITIATIVE

VITESSE

TAILLE

PERCEPTION PASSIVE

ARMES & SORTS MINEURS

Nom	Bonus Att / DD	Dégâts & Type	Notes

FORCE

MODIFICATEUR

VALEUR

☐ Sauvegarde

☐ Athlétisme

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

DD DE SAUVEGARDE CONTRE LES SORTS

BONUS D'ATTAQUE AVEC UN SORT

	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

[illegible][illegible]

PIÈCES				
PC	PA	PE	PO	PP

[illegible]