

NOM DU PERSONNAGE _____

HISTORIQUE _____ CLASSE _____

ESPÈCE _____ SOUS-CLASSE _____

NIVEAU _____
PX _____

CLASSE D'ARMURE _____
BOUCLIER _____

POINTS DE VIE	DÉS DE VIE	JETS CONTRE LA MORT
ACTUEL _____	DÉPENSÉS _____	SUCCÈS _____
TEMP _____	MAX _____	ÉCHECS _____

DUNGEONS & DRAGONS

BONUS DE MAÎTRISE

INTELLIGENCE

MODIFICATEUR _____

VALEUR _____

INITIATIVE

VITESSE

TAILLE

PERCEPTION PASSIVE

FORCE

MODIFICATEUR _____

VALEUR _____

Sauvegarde

Athlétisme

Sauvegarde

Arcanes

Histoire

Investigation

Nature

Religion

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

<p>_____</p>	<p>_____</p>
--------------	--------------

CONSTITUTION

MODIFICATEUR _____

VALEUR _____

Sauvegarde

CHARISME

MODIFICATEUR _____

VALEUR _____

Sauvegarde

Intimidation

Persuasion

Représentation

Tromperie

INSPIRATION HEROÏQUE

TRAITS D'ESPÈCE

DONS

ENTRAÎNEMENTS & MAÎTRISES

ARMURES - Légères - Interméd. - Lourdes - Boucliers

ARMES

OUTILS

