

NOM DU PERSONNAGE

HISTORIQUE

ESPÈCE

CLASSE

SOUS-CLASSE

NIVEAU

PX

CLASSE D'ARMURE

BOUCLIER

POINTS DE VIE

ACTUELS

TEMP.

MAX.

DÉS DE VIE

DÉPENSÉS

MAX.

JS C. MORT

RÉUSSITES

ÉCHECS

DUNGEONS & DRAGONS

BONUS DE MAÎTRISE

INTELLIGENCE

MODIFICATEUR

VALEUR

INITIATIVE

VITESSE

CAT. DE TAILLE

PERCEPTION PASSIVE

FORCE

MODIFICATEUR

VALEUR

☐ Jet de sauvegarde

☐ Athlétisme

SAGESSE

MODIFICATEUR

VALEUR

☐ Jet de sauvegarde

☐ Arcanes

☐ Histoire

☐ Investigation

☐ Nature

☐ Religion

ARMES ET SORTS MINEURS OFFENSIFS

Nom	Bonus att. / DD	Dégâts et type	Notes

DEXTÉRITÉ

MODIFICATEUR

VALEUR

☐ Jet de sauvegarde

☐ Acrobaties

☐ Discrétion

☐ Escamotage

CONSTITUTION

MODIFICATEUR

VALEUR

☐ Jet de sauvegarde

CHARISME

MODIFICATEUR

VALEUR

☐ Jet de sauvegarde

☐ Intimidation

☐ Persuasion

☐ Représentation

☐ Tromperie

APTITUDES DE CLASSE

--	--

INSPIRATION HÉROÏQUE

FORMATIONS ET MAÎTRISES D'ÉQUIPEMENT

FORMATION AUX ARMURES

Légères

Intermédiaires

Lourdes

Boucliers

ARMES

OUTILS

TRAITS D'ESPÈCE

DONS

CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION	
	MOD. CAR. D'INCANTATION
	DD DE SAUVEGARDE DES SORTS
	BONUS D'ATT. DE SORT

MOD. CAR.
D'INCANTATION

DD DE SAUVEGARDE
DES SORTS

**BONUS D'ATT.
DE SORT**



EMPLACEMENTS DE SORT

Total		Dépensés	Total		Dépensés	Total		Dépensés
1 ^{er} NIVEAU			4 ^e NIVEAU			7 ^e NIVEAU		
2 ^e NIVEAU			5 ^e NIVEAU			8 ^e NIVEAU		
3 ^e NIVEAU			6 ^e NIVEAU			9 ^e NIVEAU		

SORTS MINEURS ET PRÉPARÉS

[illegible]

ASPECT

PASSÉ ET PERSONNALITÉ

Alignement

LANGUES

ÉQUIPEMENT

Harmonisation (objets magiques)



MONNAIE