Dungeons & Dragons — Feuille de personnage

Nom du joueur

Nom du personnage | Niveau | Classe | Voie parangonique | Destinée épique | Total de px

Race | Catégorie de taille | Âge | Sexe | Taille | Poids | Alignement | Divinité | Groupe d'aventuriers et autres affiliations

INITIATIVE

VALEUR		DEX	½ NIVEAU	DIVERS
	Initiative			

MODIFICATEURS CONDITIONNELS

CARACTÉRISTIQUES

VALEUR	CARACTÉRISTIQUE	MOD CARAC	MOD + 1/2 NIV
	FOR FORCE		
	CON CONSTITUTION		
	DEX DEXTÉRITÉ		
	INT INTELLIGENCE		
	SAG SAGESSE		
	CHA CHARISME		

DÉFENSES

VALEUR	DÉFENSE	10 + 1/2 NIV	ARMURE / CARAC	CLASSE	TALENT	ALTÉ	DIVERS	DIVERS
	CA CLASSE D'ARMURE							

BONUS CONDITIONNELS

DÉFENSE	10 + 1/2 NIV	CARAC	CLASSE	TALENT	ALTÉ	DIVERS	DIVERS
VIG VIGUEUR							

BONUS CONDITIONNELS

DÉFENSE	10 + 1/2 NIV	CARAC	CLASSE	TALENT	ALTÉ	DIVERS	DIVERS
RÉF RÉFLEXES							

BONUS CONDITIONNELS

DÉFENSE	10 + 1/2 NIV	CARAC	CLASSE	TALENT	ALTÉ	DIVERS	DIVERS
VOL VOLONTÉ							

BONUS CONDITIONNELS

DÉPLACEMENT

VALEUR		BASE	ARMURE	OBJET	DIVERS
	VD (cases) VITESSE DE DÉPLACEMENT				

DÉPLACEMENT SPÉCIAL

SENS

VALEUR	SENS PASSIF	BASE	BONUS COMP.
	Intuition passive	10 +	
	Perception passive	10 +	

SENS SPÉCIAUX

JETS D'ATTAQUE

CARACTÉRISTIQUE :

BONUS À L'ATTAQUE	1/2 NIV	CARAC	CLASSE	MANI	TALENT	ALTÉ	DIVERS
+							

CARACTÉRISTIQUE :

BONUS À L'ATTAQUE	1/2 NIV	CARAC	CLASSE	MANI	TALENT	ALTÉ	DIVERS
+							

JETS DE DÉGÂTS

CARACTÉRISTIQUE :

DÉGÂTS	CARAC	TALENT	ALTÉ	DIVERS	DIVERS

CARACTÉRISTIQUE :

DÉGÂTS	CARAC	TALENT	ALTÉ	DIVERS	DIVERS

POINTS DE VIE

PV MAX	PÉRIL (1/2 PV)	RÉCUPÉRATIONS: VALEUR DE RÉCUP (1/4 PV)	RÉCUP/JOUR

POINTS DE VIE ACTUELS | NOMBRE DE RÉCUPÉRATIONS UTILISÉES

SECOND SOUFFLE 1/RENCONTRE — UTILISÉ

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

ÉCHECS AUX JETS DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT

MODIFICATEURS AUX JETS DE SAUVEGARDE

RÉSISTANCES

ÉTATS PRÉJUDICIABLES ET EFFETS ACTUELS

POINTS D'ACTION

	ÉTAPES	POINTS D'ACTION
Points d'action	0	1
	1	2
	2	3

EFFETS SUPPLÉMENTAIRES EN CAS D'UTILISATION DE POINTS D'ACTION

APTITUDES RACIALES

BONUS AUX CARACTÉRISTIQUES

APTITUDES DE CLASSE/VOIE/DESTINÉE

LANGUES CONNUES

ATTAQUES DE BASE

ATTAQUE		DÉFENSE	ARME OU POUVOIR	DÉGÂTS
	vs			
	vs			
	vs			
	vs			

TALENTS

COMPÉTENCES

BONUS	NOM DE LA COMPÉTENCE		MOD CARAC + 1/2 NIV	FORM (+5)	MALUS ARMURE	DIVERS
	Acrobaties	DEX				
	Arcanes	INT			n/a	
	Athlétisme	FOR				
	Bluff	CHA			n/a	
	Connais. de la rue	CHA			n/a	
	Diplomatie	CHA			n/a	
	Discrétion	DEX				
	Endurance	CON				
	Exploration	SAG			n/a	
	Histoire	INT			n/a	
	Intuition	SAG			n/a	
	Intimidation	CHA			n/a	
	Larcin	DEX				
	Nature	SAG			n/a	
	Perception	SAG			n/a	
	Religion	INT			n/a	
	Soins	SAG			n/a	

©2008 Wizards of the Coast, Inc. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

LISTE DES POUVOIRS

Inscrivez vos pouvoirs ci-dessous.
Cochez la case quand vous utilisez le pouvoir.
Gommez la case quand le pouvoir est renouvelé.

POUVOIRS À VOLONTÉ

POUVOIRS DE RENCONTRE

POUVOIRS QUOTIDIENS

POUVOIRS UTILITAIRES

LISTE DES OBJETS MAGIQUES

Inscrivez vos pouvoirs ci-dessous.
Cochez la case quand vous utilisez le pouvoir.
Gommez la case quand le pouvoir est renouvelé.

OBJETS MAGIQUES

ARME
ARME
ARME
ARME
ARMURE
BRAS
PIEDS
MAINS
TÊTE
COU
ANNEAU
ANNEAU
TAILLE

Pouvoirs quotidiens d'objet par jour

Héroïque (1-10)	☐	Étape ☐/☐/☐/☐
Parangonique (11-20)	☐ ☐	Étape ☐/☐/☐/☐
Épique (21-30)	☐ ☐ ☐	Étape ☐/☐/☐/☐

TRAITS DE PERSONNALITÉ

ATTITUDE ET APPARENCE

HISTORIQUE DU PERSONNAGE

COMPAGNONS ET ALLIÉS

NOM	NOTES
NOM	NOTES
NOM	NOTES
NOM	NOTES
NOM	NOTES
NOM	NOTES
NOM	NOTES
NOM	NOTES

ÉQUIPEMENT

RITUELS

ARGENT ET OBJETS DE VALEUR

NOTES DE CAMPAGNE

©2008 Wizards of the Coast, Inc. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.