

Nom du Joueur _____

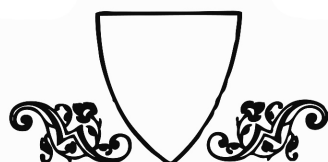
Maître du Donjon _____

Nom du Personnage _____

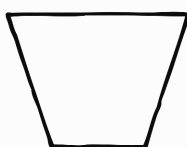
Moralité _____

Classe _____

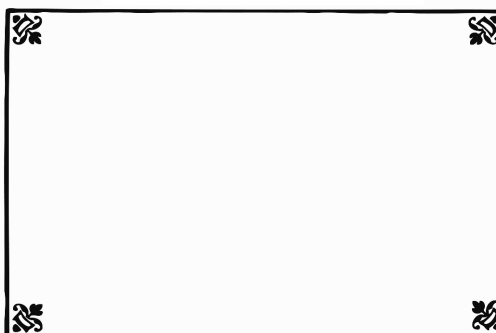
Niveau _____



Classe
d'Armure



Points
de Vie



Profil ou Symbole du personnage

COMPÉTENCES :

FORCE

_____ajustement

INTELLIGENCE

_____ajustement

SAGESSE

_____ajustement

DEXTÉRITÉ

_____ajustement

CONSTITUTION

_____ajustement

CHARISME

_____ajustement

CHANCES DE SAUVEGARDE :

POISON OU
RAYON DE LA MORT

BAGUETTE MAGIQUE

PÉTRIFICATION OU
PARALYSIE

SOUFFLE DU DRAGON

SORTS OU BÂTON
MAGIQUE

COMPÉTENCES SPÉCIALES _____

DONS SPÉCIAUX : Sorts, Compétences de Voleurs, Dons du clerc à faire fuir, etc.

	CA	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
LANCER « POUR TOUCHER » REQUIS											

ÉQUIPEMENT	
OBJETS MAGIQUES	OBJETS NORMAUX
NOTES DIVERSES y compris les lieux explorés, les personnes et monstres rencontrés	
MONNAIE ET TRÉSORS	EXPÉRIENCE
	Nécessaire pour le niveau supérieur