

Nom du joueur


Maitre de Donjon

Nom du personnage


Alignement

Classe

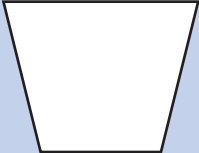
Niveau



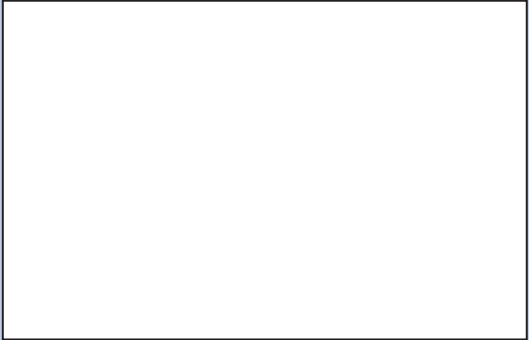
Classe d'Armure



Dé de Vie



Points de vie



Croquis ou symbole du personnage

CARACTÉRISTIQUES

FORCE

INTÉLLIGENCE

SAGESSE

DEXTÉRITÉ

CONSTITUTION

CHARISME

AJUSTEMENTS

JETS DE PROTECTION :

Poison ou Rayons Mortels

Baguette Magique

Pétrification ou Paralysie

Souffle de Dragon

Sorts ou Bâton Magique

LANGUES :

CAPACITÉS SPÉCIALES : Sorts, compétences de voleur, de clerc, etc.

TABLE DE COMBAT										AJUSTEMENTS AU JETS DE TOUCHER Mêlée / Projectiles		
CA de la Cible	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0		
Jet nécessaire pour Toucher												

## ÉQUIPEMENT TRANSPORTÉ

# OBJETS NORMAUX

FORTUNE et TRÉSORS	
PP :	Pierres précieuses :
PO :	
PA :	
PE :	
PC :	
VALEUR TOTALE :	

PC:

**VALEUR TOTALE :**

## EXPÉRIENCE

Score de caractéristique majeure	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: 0 auto;"></div>	Bonus/malus	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: 0 auto;"></div>
----------------------------------	---	-------------	---

Pour passer au niveau supérieur : \_\_\_\_\_

--	--

Pour passer au niveau supérieur : \_\_\_\_\_