

Nom du joueur \_\_\_\_\_

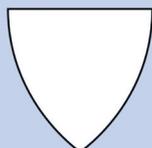
Maitre de Donjon \_\_\_\_\_

Nom du personnage \_\_\_\_\_

Alignement \_\_\_\_\_

Classe \_\_\_\_\_

Niveau \_\_\_\_\_



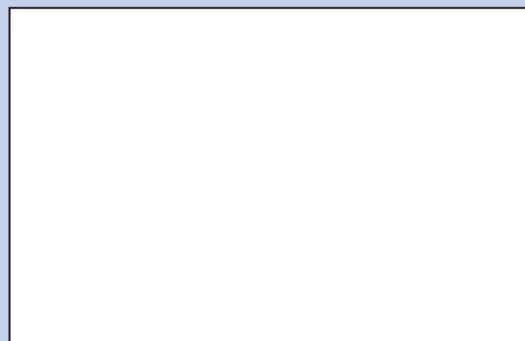
Classe  
d'Armure



Dé de  
Vie



Points  
de vie



Croquis ou symbole  
du personnage

## CARACTÉRISTIQUES

## AJUSTEMENTS

## JETS DE PROTECTION :


**FORCE**

\_\_\_\_\_

aux Jets de Toucher et de Dégâts en  
mêlée, et au Jets pour enfoncer les  
portes

**INTÉLLIGENCE**

\_\_\_\_\_

(voir : Ajustement dus à l'Intelligence,  
dans le Livre de Règles, pour le nombre  
de langages)

**SAGESSE**

\_\_\_\_\_

aux Jets de protection basés sur la  
Magie

**DEXTÉRITÉ**

\_\_\_\_\_

aux Jets de Toucher avec des projectiles;  
modifie la Classe d'Armure (CA)

**CONSTITUTION**

\_\_\_\_\_

aux Jet de Dés de Vie  
pour les Points de Vie

**CHARISME**

\_\_\_\_\_

aux Jets de Réaction; et aussi pour  
déterminer le Moral des suivants


**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

CA de la Cible	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
Jet nécessaire pour Toucher										

AJUSTEMENTS  
AU JETS  
DE TOUCHER  
Mêlée / Projectiles

--	--

# DONJONS & DRAGONS® Feuille de personnage

## ÉQUIPEMENT TRANSPORTÉ

### OBJETS MAGIQUES

### OBJETS NORMAUX

### AUTRES NOTES (y compris lieux explorés, personnes & monstres rencontrés)

### FORTUNE et TRÉSORS

PP :  
PO :  
PA :  
PE :  
PC :

Pierres précieuses :

**VALEUR TOTALE :**

### EXPÉRIENCE

Score de caractéristique majeure

Bonus/malus

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