

Feuille de personnage

Règles **Avancées** officielles de
Donjons & Dragons®

NOM DU PERSONNAGE

PORTRAIT DU PERSONNAGE

○ Classe(s) : _____ Sexe : _____ Âge : _____ ○
 Race : _____ Taille : _____ Poids : _____
 Divinité : _____ Peau : _____ Yeux : _____
 Région d'origine : _____ Cheveux : _____ ○

Niveau

Points d'expérience

MAX

PV

1D

DV

PV
Supp.

Force **Dextérité** **Constitution** **Intelligence** **Sagesse** **Charisme**

Ajustement au toucher ☐

Ajustement réflexe ☐

Ajustement au p.v ☐

Nb. de langues ☐

Ajustement ctre la magie ☐

Nb. max compagnon ☐

Ajustement aux dégâts ☐

Ajustement de tir ☐

Choc métabolique ☐

Niveau de sorts ☐

Sorts en bonus ☐

Loyauté inspirée ☐

Poids autorisé ☐

Ajustement défensif ☐

Survie à la résurrection ☐

probabilité d'apprentissage ☐

Échec d'un sort ☐

Ajustement de réaction ☐

Charge Maximale ☐

Résistance au poison ☐

Nb. max de sorts p/niv. ☐

Immunité aux sorts ☐

Enfoncer ☐

Régénération ☐

Immunité illusions ☐

Barreaux & hermes ☐



Jets de protection

Paralyse poison ☐

Pétrification allométa-morphose ☐

Baguettes bâtons ou bâtonnets ☐

Souffle ☐

Sorts ☐



DÉPLACEMENT

" ☐ m ☐ m
 VITESSE ROUND SEGMENT
 COURSE ESCALADE DISSIMULER

RÉSISTANCES _____

○ APTITUDES SPÉCIALES ○

LANGUES _____

VISION _____ ÉCOUTE _____

DÉTECTIONS _____

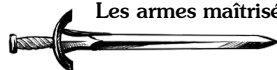
Combat

TACO DE BASE

ATTAQUES PAR ROUND

MALUS DE NON MAÎTRISE

Les armes maîtrisées _____



ARMES	DOMMAGES DE L'ARME				DMG AVEC BONUS	BONUS TOUCHER			TOTAL DES BONUS	TACO MODIFIÉ	AJUSTEMENT TOUCHER CA										FACTEUR DE RAPIDITÉ	PORTÉE /ESPACE REQUIS
	FORCE	MAGIE	P/M	G		FORCE	DEX.	MAGIE			2	3	4	5	6	7	8	9	10			

Classe d'armure

○ ARMURE PORTÉE _____

○ BOULIER _____

○ AUTRE PROTECTION _____

○ AJUSTEMENT DEXTÉRITÉ _____

CA DE CONTACT

CA DE DOS

CA SANS BOULIER

CA

TYPE DE PROJECTILE

DMG

Nb.

Vade Retro

○ SQUELETTE

○ ZOMBIE

○ GOULE

○ OMBRE

○ NÉCROPHAGE

○ GHAÏST

○ ÂME EN PEINE

○ MOMIE

○ SPECTRE

○ VAMPIRE

○ FANTÔME

○ LICHE

Talents de Voleur

☐ PICK POCKET

☐ CROCHETAGE

☐ DÉSAMORÇAGE DES PIÈGES

☐ DÉPLACEMENT SILENCIEUX

☐ DISSIMULATION DANS L'OMBRE

☐ ÉCOUTE AUX PORTE

☐ ESCALADE

☐ LECTURE DES LANGAGES

ATTAQUE DANS LE DOS

☐ TOUCHER

☒ DOMMAGES

Facultés Psioniques

- FORCE PSY

Attaque _____ Défense _____

Mode attaque

Mode défense

• DISCIPLINES

- Majeures

- Mineures

Notes



SORTS MÉMORISÉS PAR NIVEAU :

1^E 2^E 3^E 4^E 5^E 6^E 7^E 8^E 9^E



Libre des Sorts

[illegible]

Équipement

Équipement					
CÔTÉ GAUCHE	POIDS	CENTRE	POIDS	CÔTÉ DROIT	POIDS
POIDS TOTAL GAUCHE		POIDS TOTAL CENTRE		POIDS TOTAL DROIT	

Encombrement

CHARGE TOTALE

AJUST. FOR

NORMAL

TRÈS LOURD

LOURD

ENCOMBRÉ

Capacité de charge

CONTENANT

VOL MAX.

CHARGE

CONTENANT	VOL MAX.	CHARGE
-----------	----------	--------

Richesse



CUIVRE _____
 ARGENT _____
 ÉLECTRUM _____
 OR _____
 PLATINE _____
 POIDS TOTAL _____

GEMMES

VALEUR



Objets magiques