

DUNGEONS & DRAGONS®



Nom : _____
Joueur : _____

Race : _____ Sexe : _____ Age : _____ Yeux : _____
Taille : _____ Poids : _____ Cheveux : _____
Main dominante : _____ Religion : _____
Profession : _____
Classe sociale : _____

historique : _____

Force

Endurance

Poids autorisé

Description

Puissance

Bonus Toucher Bonus Dégâts Charge Maximale Enfoncer Barreaux & Herses

Dextérité

Précision

Ajust. au tir +Pickpocket +Crochetage +Délect. pièges

Équilibre

+Réflexe +Défense +Dép. Silencieux +Grimper +Évasion

Constitution

Résistance

Choc métabolique Résistance aux poisons

Vigueur

Bonus Points de vie Résurrection

Citation

Intelligence

Intellect

Niveau de sorts Sorts Max. par niveau Illusion

Érudition

Compétences supplémentaires % apprentissage de sorts

Bravoures / Faits d'armes

Sagesse

Intuition

Sorts Bonus %Échec de sorts

Volonté

Ajust. contre la magie Immunité aux sorts

Charisme

Magnétisme

Loyauté inspirée Max. Compagnons d'armes

Charme

Ajust. Réactions



habilités / Talents Spéciaux

- Apposition des mains 1 fois par jour.
- Attaque sournoise
- Aura de protection contre le mal sur 3 mètres
- Aura de puissance sur 3 mètres avec une épée sainte.
- Bonus : +2 aux jets de sauvegardes
- Bonus à la C.A. (-4) Contre les grandes créatures
- Bonus au toucher (+1) à l'arc et à l'épée courte
- Bonus au toucher (+1) à la fronde et aux armes de lancer.
- Bonus au toucher (+1) contre Demi-Orc, Gobelins et Hobgobelins
- Bonus au toucher (+1) contre Kobolds et Gobelins
- Connaissance d'un langage naturels en plus par niveau (Niv. 3)
- Déplacement normal en milieux encombrés naturels (Niv. 3)
- Détection des intentions mauvaises sur 20 mètres
- Détection des murs mobiles (1 à 4 sur 1d6)
- Détection des pentes (1 à 5 sur 1d6)
- Détection des portes dérobées (1 sur 1d6 sans chercher)
(1 à 3 sur 1d6 en cherchant)
- Détection des portes secrètes (1 sur 1d6 sans chercher)
(1 à 2 sur 1d6 en cherchant)
- Détection des surfaces peu sûrs (1 à 7 sur 1d10)
- Détection de trappes ou fosses (1 à 3 sur 1d6)
- Détection des tunnels proches (1 à 5 sur 1d6)
- Déterminer une direction en sous sol (1 à 3 sur 1d6)
- Déterminer une profondeur (1 à 4 sur 1d6)
- Empathie avec les animaux
- Encouragement musical (+1 au toucher / +2 au moral)
- Identification d'objet (5 % par niveau)
- Identification des plantes, animaux et eau pure (Niv. 3)
- Immunité aux maladies
- Immunité aux sorts des créatures des bois (Niv. 7)
- Influencer une réaction
- Infravision à 20 mètres
- Jargon des voleurs
- Malus aux objets magiques : 20 % d'échec possible
- Métamorphose (Niv. 7)
- Race ennemi :
- Repousser les morts vivants
- Résistance à la magie : Bonus aux jets de sauvegarde contre les sorts, bâtons, sceptres et baguettes
- Résistance aux charmes et au sort de sommeil
- Résistance aux poisons : Bonus de aux jets de sauvegarde contre le poison
- Soigner les maladies plusieurs fois par jour.
- Surprendre un adversaire (-4 sur jet de surprise adverse)
(-2 si obstacle à franchir)
- Utilisation des parchemins (Niv. 10)



Classes

Niveau

Niv. Suivant

10 %

Points de vie

Max.



Dé de vie



Bonus Vigueur

Par niveau

Force Psi

Max.



Bonus Intellect

Bonus Résistance

Progression / Niv.

Langues parlées

Talents de roublards

Base Race Équi. Préc. Cha. C.A. Mag. Prog. Total

	Baratin								
	Creuser un tunnel								
	Crocheter les serrures								
	Déguisement								
	Détecter les bruits								
	Détourner l'attention								
	Évasion								
Exp. Artistique									
	Grimper								
	Hypnotisme								
	Lire les langues inconnues								
	Mouvements silencieux								
	Pickpocket								
	Se cacher								
	Séduction								
	Trouver & désamorcer les pièges								
	Ventriloquie								

Dévotions psioniques natives



Tac0 Ç.A.

Valeurs

Valeurs

Valeurs

Valeurs

Valeurs

Platine

Pds

Charge maximale

Alcool (25 cl)

A 5x10 grid of 50 small circles, arranged in 5 rows and 10 columns.

Possessions ailleurs / Propriétés