Feuille de personnage

Pour tous les personnages, quelles que soient leur race et leurs classes

Dungeons & Dragons®

NOM DU PERSONNAGE _____ NOM DU JOUEUR _____

CLASSE ET NIVEAU _____ NGE _____ RACE/ARCHÉTYPE _____ TAILLE _____ SEXE _____

ALIGNEMENT _____ RELIGION/DIVINITÉ TUTÉLAIRE _____ TAILLE _____ POIDS _____ APPARENCE _____

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES

	TOTAL	= VALEUR DE BASE + MOD. RACIAL	+ BONUS D'ALTÉRATION	+ BONUS DIVERS	− MALUS DIVERS	MODIFICATEUR
FOR FORCE	_____	_____	_____	_____	_____	MODIFICATEUR DE FORCE
DEX DEXTÉRITÉ	_____	_____	_____	_____	_____	MODIFICATEUR DE DEXTÉRITÉ
CON CONSTITUTION	_____	_____	_____	_____	_____	MODIFICATEUR DE CONSTITUTION
INT INTELLIGENCE	_____	_____	_____	_____	_____	MODIFICATEUR D'INTELLIGENCE
SAG SAGESSE	_____	_____	_____	_____	_____	MODIFICATEUR DE SAGESSE
CHA CHARISME	_____	_____	_____	_____	_____	MODIFICATEUR DE CHARISME

OPTIONS DE COMBAT

BONUS DE BASE A L'ATTAQUE _____

ARME	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
FACTEUR DE PORTÉE	TYPE	NOTES/MUNITIONS	
ARME	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
FACTEUR DE PORTÉE	TYPE	NOTES/MUNITIONS	
ARME	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
FACTEUR DE PORTÉE	TYPE	NOTES/MUNITIONS	
ARME	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
FACTEUR DE PORTÉE	TYPE	NOTES/MUNITIONS	

VITESSE _____ **MODIFICATEUR D'INITIATIVE** _____

MODIFICATEUR DE LUTTE _____ = _____ + _____ + _____ + _____

TOTAL = BONUS DE BASE À L'ATTAQUE + MODIFICATEUR DE FORCE + MODIFICATEUR DE TAILLE + MODIFICATEURS DIVERS

POINTS DE VIE

JETS DE SAUVEGARDE

	TOTAL	= BONUS DE BASE	+ MOD. DE CARACTÉRISTIQUE	+ MOD. MAGIQUES	+ MOD. DIVERS	+ MOD. TEMPORAIRES
RÉFLEXES (DEXTÉRITÉ)						
VIGUEUR (CONSTITUTION)						
VOLONTÉ (SAGESSE)						

MODIFICATEURS CONDITIONNELS

CLASSE D'ARMURE

CA _____ = 10 + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____

TOTAL = BONUS D'ARMURE + BONUS DE BOUCLIER + MOD. DE DEX + MOD. DE TAILLE + BONUS D'ARMURE NATURELLE + BONUS DE PARADE + MODIFICATEURS DIVERS

CA DE CONTACT _____ **CA PRIS AU DÉPOURVU** _____

ARMURE PORTÉE	BONUS DE DEX MAX.	MALUS D'ARMURE AUX TESTS	POIDS
BOUCLIER PORTÉ	BONUS DE DEX MAX.	MALUS D'ARMURE AUX TESTS	POIDS

DÉFENSES SPÉCIALES

POINTS D'EXPÉRIENCE

POIDS TRANSPORTABLE

CHARGE LÉGÈRE : _____

CHARGE INTER. : _____

CHARGE LOURDE : _____

INVENTAIRE

OBJETS PORTÉS

OBJET	EMPLACEMENT	POIDS

OBJETS EN RÉSERVE

OBJET	EMPLACEMENT	POIDS

OBJETS MAGIQUES PORTÉS

TÊTE (SERRE-TÊTE, BANDEAU, COURONNE, CASQUE, COUVRE-CHEF OU PHYLACTÈRE)

YEUX (LUNETTES, LENTILLES OU MONOCLE)

COU (AMULETTE, BROCHE, MÉDAILLON, COLLIER, CHARME OU SCARABÉE)

ÉPAULE (CAPE, ÉCHARPE OU MANTEAU)

ANNEAU N°1

ANNEAU N°2

MAINS (GANTS OU GANTELETS)

BRAS OU POIGNETS (BRACELETS)

CORPS (ROBE OU ARMURE)

TORSE (GILET, VESTE, CHEMISE OU CHASUBLE)

TAILLE (CEINTURE OU CEINTURON)

PIEDS (BOTTES, CHAUSSURES OU CHAUSSONS)

RICHESSES

MAGIE

DOMAINES (PRÊTRE UNIQUEMENT)

NOM DU DOMAINE _____ POUVOIR ACCORDÉ _____

NOM DU DOMAINE _____ POUVOIR ACCORDÉ _____

ÉCOLE DE PRÉDILECTION (MAGICIEN UNIQUEMENT)

ÉCOLE DE PRÉDILECTION (+2 AUX TESTS D'ART DE LA MAGIE POUR APPRENDRE LES SORTS DE CETTE ÉCOLE) _____ ÉCOLE INTERDITE _____ ÉCOLE INTERDITE _____

RISQUE D'ÉCHEC DES SORTS PROFANES _____ %

RENVOI/INTIMIDATION DES MORTS-VIVANTS

NOMBRE PAR JOUR	TEST DE RENVOI	EFFICACITÉ DU RENVOI
3 + MOD. DE CHARISME (+4 AVEC EMPRISE SUR LES MORTS-VIVANTS)	1D20 + MOD. DE CHARISME	2D6 + NIVEAU DE PRÊTRE + MOD. DE CHARISME

SORTS

DD DES SORTS _____ MOD. DD

MODIFICATEURS CONDITIONNELS

SORTS CONNUS	DD DES SORTS	NIVEAU	SORTS/ JOUR	SORTS EN BONUS	SORTS CONNUS	DD DES SORTS	NIVEAU	SORTS/ JOUR	SORTS EN BONUS
		0					5e		
		1er					6e		
		2e					7e		
		3e					8e		
		4e					9e		

PSIONIQUES

FACULTÉS PSIONIQUES _____ FACULTÉS CONNUES _____ NIVEAU DE FACULTÉ MAXIMAL

DISCIPLINE PRINCIPALE _____

POINTS PSI/JOUR _____

RAGE DE BERSERKER

RAGES/JOUR _____ DURÉE _____ BONUS DE FOR/CON _____ BONUS DE VOLONTÉ _____ MALUS À LA CA _____

RAGES UTILISÉES ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

ROUNDS ÉCOULÉS _____

COMPAGNON ANIMAL, FAMILIER OU CRISTAL PSI

NOM _____ TYPE DE CRÉATURE _____

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA

INITIATIVE _____

VITESSE _____

POINTS DE VIE

CA _____ = 10 + _____ + _____ + _____ + _____

TOTAL — MOD. DE DEXTÉRITÉ — MOD. DE TAILLE — BONUS D'ARMURE NATURELLE — MOD. DIVERS

CA DE CONTACT _____ **CA PRIS AU DÉPOURVU** _____

JETS DE SAUVEGARDE

RÉFLEXES (DEX) ☐

VIGUEUR (CON) ☐

VOLONTÉ (SAG) ☐

ATTAQUES

ARME	BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE

MODIFICATEUR DE LUTTE _____

PERSONNALITÉ _____

COMPÉTENCES

_____ + _____

_____ + _____

_____ + _____

_____ + _____

_____ + _____

_____ + _____

_____ + _____

_____ + _____

_____ + _____

_____ + _____

DONS

_____

_____

_____

POUVOIRS SPÉCIAUX

_____

_____

_____

_____

_____

_____

TOURS

_____

_____

_____

_____

_____

_____

CAMPAGNE _____

COMPÉTENCES

HS?	NOM DE LA COMPÉTENCE	CARAC. ASSOCIÉE	MOD. DE COMP.		DEGRÉ DE MAÎTRISE		MOD. DE CARAC.		MOD. DIVERS
☐	Acrobaties*	DEX	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Art de la magie	INT	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	*Art psi*	INT	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Artisanat (_____) ◆	INT	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Artisanat (_____) ◆	INT	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Artisanat (_____) ◆	INT	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Autohypnose	SAG	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Bluff ◆	CHA	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Concentration ◆	CON	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Connaissances (archi./ingénierie)	INT	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Connaissances (exp. souterraine)	INT	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Connaissances (folklore local)	INT	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Connaissances (géographie)	INT	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Connaissances (histoire)	INT	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Connaissances (mystères)	INT	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Connaissances (nature)	INT	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Connaissances (noblesse/royauté)	INT	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Connaissances (plans)	INT	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	*Connaissances (psionique)*	INT	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Connaissances (religion)	INT	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Connaissances (_____)	INT	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Contrefaçon ◆	INT	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Crochetage	DEX	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Décryptage	INT	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Déguisement ◆	CHA	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Déplacement silencieux* ◆	DEX	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Désamorçage/sabotage	INT	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Détection ◆	SAG	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Diplomatie ◆	CHA	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Discrétion* ◆	DEX	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Dressage	CHA	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Équilibre* ◆	DEX	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Équitation ◆	DEX	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Escalade* ◆	FOR	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Escamotage*	DEX	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Estimation ◆	INT	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Évasion* ◆	DEX	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Fouille ◆	INT	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Intimidation ◆	CHA	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Maîtrise des cordes ◆	DEX	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Natation* ◆	FOR	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Perception auditive ◆	SAG	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Premiers secours ◆	SAG	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Profession (_____)	SAG	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Profession (_____)	SAG	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Psychologie ◆	SAG	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Renseignements ◆	CHA	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Représentation (chant) ◆	CHA	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Représentation (danse) ◆	CHA	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Représentation (déclamation) ◆	CHA	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Représentation (farce) ◆	CHA	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Représentation (instr. à clavier) ◆	CHA	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Représentation (instr. à cordes) ◆	CHA	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Représentation (instr. à vent) ◆	CHA	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Représentation (percussions) ◆	CHA	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Représentation (scène) ◆	CHA	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Représentation (_____) ◆	CHA	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Saut* ◆	FOR	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Survie ◆	SAG	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	Utilisation d'objets magiques	CHA	_____	=	_____	+	_____	+	_____
☐	*Utilisation d'objets psioniques*	CHA	_____	=	_____	+	_____	+	_____

Les compétences en italique sont liées aux psioniques.
☐ Cochez cette case pour indiquer les compétence de classe du personnage.
◆ Compétence pouvant être utilisée de façon innée.
* Un éventuel malus d'armure aux tests s'applique (doublé pour Natation).

TRAITS RACIAUX/APTITUDES DE CLASSE

_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____

DONS

_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____

LANGUES

Langues de départ = commun + langues raciales + mod. d'Int.

_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____

SYNERGIES

UN DEGRÉ DE MAÎTRISE DE 5 EN …	DONNE UN BONUS DE +2 AUX …
Acrobaties	tests d'Équilibre et de Saut
Art de la magie	tests d'Utilisation d'objets magiques liés aux parchemins
Art psi	tests d'Utilisation d'objets psioniques liés aux pierres psioniques
Artisanat	tests d'Évaluation liés à cet artisanat
Autohypnose	tests de Connaissances (psionique)
Bluff	tests de Diplomatie, d'Escamotage et d'Intimidation ; tests de Déguisements pour tenir un rôle
Concentration	tests d'Autohypnose
Connaissances (archi./ingé.)	tests de Fouille pour trouver des passages ou compartiments secrets
Connaissances (exp. souterraine)	tests de Survie sous terre
Connaissances (folklore local)	tests de Renseignements
Connaissances (géographie)	tests de Survie pour éviter de se perdre ou éviter des dangers
Connaissances (histoire)	tests de savoir bardique
Connaissances (mystères)	tests d'Art de la magie
Connaissances (nature)	tests de Survie dans un environnement naturel à la surface
Connaissances (noblesse/royauté)	tests de Diplomatie
Connaissances (plans)	tests de Survie sur d'autres plans d'existence
Connaissances (psionique)	tests d'Art psi
Connaissances (religion)	tests de renvoi/intimidation des morts-vivants
Décryptage	tests d'Utilisation d'objets magiques liés aux parchemins
Dressage	tests d'Équitation et tests d'empathie sauvage
Évasion	tests de Maîtrise des cordes pour ligoter quelqu'un
Fouille	tests de Survie pour suivre une piste
Maîtrise des cordes	tests d'Escalade et d'Évasion liés aux cordes
Psychologie	tests de Diplomatie
Saut	tests d'Acrobaties
Survie	tests de Connaissances (nature)
Utilisation d'objets magiques	tests d'Art de la magie pour déchiffrer des parchemins
Utilisation d'objets psioniques	tests d'Art psi pour s'adresser à une pierre psionique

©2005 Wizards of the Coast, Inc. Dungeons & Dragons et son logo sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc pour les États-Unis d'Amérique et les autres pays. Photocopies autorisées pour un usage personnel uniquement.