

Feuille de Personnage

DONJONS & DRAGONS 3.5

Etat civil

Nom du personnage		Métier	
Race - Archétype		Sexe	
Date de naissance		Âge actuel	
Signe astral			
Origine		Famille	

Apparence

Cheveux		Peau	
Yeux	Taille	Poids	
Signes particuliers			

Notes

--	--	--	--

Règles

Classe et niveau			
NGE		Expérience	
Catégorie	Alignement		

Objets magiques portés

Tête (serre-tête, couronne ...)
Yeux (lunettes, lentilles)
Cou (amulette, broche ...)
Épaules (cape, écharpe...)
Corps (robe ou armure)
Torse (gilet, veste ...)
Taille (ceinture)
Bras ou poignets (gant ou bracelet)
Bras ou poignets (gant ou bracelet)
Anneaux 1
Anneaux 2
Pieds (bottes ...)

☐ Cochez cette case s'il s'agit d'une compétence de classe pour votre personnage

FORCE

- ☐ Escalade*
- ☐ Natation*
- ☐ Saut*

Total	=	modif	+	rang	+	divers
_____	=	_____	+	_____	+	_____
_____	=	_____	+	_____	+	_____
_____	=	_____	+	_____	+	_____

DEXTERITE

- ☐ Équitation
 - ☐ Maîtrise des cordes
 - ☐ Déplacement silencieux*
 - ☐ Discretion*
 - ☐ Équilibre*
 - ☐ Évasion*
-
- ☐ Acrobatie*
 - ☐ Crochetage
 - ☐ Escamotage*

[illegible]

CONSTITUTION

- Concentration

$$\text{Total} = \text{modif} + \text{rang} + \text{divers}$$

INTELLIGENCE

- ☐ Artisanat _____
- ☐ Artisanat _____
- ☐ Artisanat _____
- ☐ Contrefaçon
- ☐ Estimation
- ☐ Fouille

- ☐ Art de la magie
- ☐ Connaissance (Architecture)
- ☐ Connaissance (Explo. Souterraine)
- ☐ Connaissance (Géographie)
- ☐ Connaissance (Histoire)
- ☐ Connaissance (Mystères)
- ☐ Connaissance (Nature)
- ☐ Connaissance (Noblesse)
- ☐ Connaissance (Plans)
- ☐ Connaissance (Religion)
- ☐ Connaissance _____
- ☐ Connaissance _____
- ☐ Décryptage
- ☐ Désamorçage/Sabotage

[illegible]**SAGESSE**

- ☐ Perception auditive
- ☐ Premier secours
- ☐ Psychologie
- ☐ Survie

[illegible]

CHARISME

- ☐ Bluff
- ☐ Déguisement
- ☐ Diplomatie
- ☐ Intimidation
- ☐ Renseignements
- ☐ Représentation _____
- ☐ Représentation _____
- ☐ Représentation _____

- ☐ Dressage
- ☐ Utilisation d'objets magiques

[illegible]

- Langues

Traits raciaux, dons, capacités de classes

Nom

page

[illegible]

Attaque

Bonus de base à l'attaque

FOR

DEX

Modificateur d'Initiative

Modificateur de lutte

+
dex + altera + dons +
+
BBA + for + dons +

Déplacement

Armes

arme		/	/	/	/	/
facteur de portée	type	dégâts		critique		
poids	note / munition					

arme		/	/	/	/	/
facteur de portée	type	dégâts		critique		
poids	note / munition					

arme		/	/	/	/	/
facteur de portée	type	dégâts		critique		
poids	note / munition					

arme		/	/	/	/	/
facteur de portée	type	dégâts		critique		
poids	note / munition					

Options de combat

nom	fréquence
description	

nom	fréquence
description	

nom	fréquence
description	

nom	fréquence
description	

nom	fréquence
description	

Défense

CON

SAG

Jets de Sauvegarde

Réflexes

Vigueur

Volonté

+
base + dex + (magique) +
+
base + con + (magique) +
+
base + sag + (magique) +
+

Bonus conditionnels

Résistances

Acide

Feu

Électricité

Son

Froid

Résistance à la magie

Réduction des dégâts

Points de vie

Non létaux

Classe d'armure

Armure Lég. - Inter. - Lour.

Bonus d'armure

kg

malus aux tests

Dex max

Bonus de dextérité

Bouclier

Bonus de bouclier

kg

malus aux tests

Amure naturelle
Chance
Esquive
Intuition
Parade
Taille

CH au contact

CH pris au dépourvu

Sac à dos

Objets portés	Emplacement	Poids
---------------	-------------	-------

Objets portés	Poids
Sac à dos	

Total

Total

Charge transportée

Richesses

Armure

Bouclier

Armes

Sac à dos

Autre équipement

Richesses

Poids

Total

Poids total

**Poids total
(sans sac à dos)**

charge

vitesse

malus aux tests

charge

vitesse

malus aux tests

Bois transportable

Charge légère

Charge intermédiaire

Charge lourde

Soulever sur la tête

= charge max

Soulever

= 2 x charge max

Tirer-pousser

= 5 x charge max

Modificateur de caractéristique

Echec profane

Ecole de prédilection / Domaine

Nom

Avantage

Ecoles interdites

Dons et autres avantages

familiér / Animal

nom

type

FOR

DEX

CON

INT

SAG

CHA

Combat

BBH

Initiative

Lutte

Vitesse

arme

bonus à l'attaque

dégât

critique

arme

bonus à l'attaque

dégât

critique

arme

bonus à l'attaque

dégât

critique

Défense

Points de vie

Réflexe

CA

Vigueur

De contact

Volonté

Au dépourvu

Sorts

DD = 10 + niveau du sort +
modificateur de caractéristique + divers

Sorts
connus

DD
des sorts

NIVEAU

Sorts /
jours

Sorts
en bonus

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Compétences

= + +
= + +
= + +
= + +
= + +
= + +
= + +
= + +

Dons et pouvoirs spéciaux