Nom du personnage

Race | Classes & niveaux

Points d'expérience | Malus aux PX | Catégorie de Taille

Origine | Age | Taille | Poids | Sexe

Cheveux | Yeux | Peau | Particularités | Joueur | Alignement

Description physique | Date de création

	VALEUR	MODIF.	VALEUR TEMPORAIRE	MODIF. TEMPORAIRE
FOR (FORCE)				
DEX (DEXTERITE)				
CON (CONSTITUTION)				
INT (INTELLIGENCE)				
SAG (SAGESSE)				
CHA (CHARISME)				

	TOTAL	MOD. DE CON	DV
PV (POINTS DE VIE)			

REDUCTION DES DEGATS	
RESISTANCE A LA MAGIE	
BONUS DE BASE A L'ATTAQUE	

	TOTAL	BBA	MOD. DE FOR	MOD. TAILLE	MOD. DIVERS
LUTTE					

VITESSE DE DEPLACEMENT	

	TOTAL	BONUS DE BASE	MOD. CARAC.	MOD. MAGIQUE	MOD. DIVERS	MOD. DIVERS	MOD. TEMPORAIRE
REF (DEXTERITE)							
VIG (CONSTITUTION)							
VOL (VOLONTE)							

MODIFICATEURS PARTICULIERS

	TOTAL	BONUS D'ARMURE	BONUS DE BOUCLIER	MOD. DE DEX	MOD. DE TAILLE	ARMURE NATURELLE	MOD. DIVERS	MOD. DIVERS
CA (CLASSE D'ARMURE)	= 10 +							

CONTACT		INITIATIVE	TOTAL	MOD. DE DEX	MOD. DIVERS	MOD. DIVERS
PRIS AU DEPOURVU		PENALITE D'ARMURE		DEX MAX.	

ARMURE & BOUCLIER	PENALITE D'ARMURE	DEX MAX.	POIDS

ARMES	BONUS A L'ATTAQUE	DEGATS	BONUS AU DEGATS	CRITIQUE	TYPE	PORTEE
NOTES		MUNITIONS				
NOTES		MUNITIONS				
NOTES		MUNITIONS				

Talents raciaux

-
-
-
-
-

Transformations raciales

-
-
-
-
-

Dons

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Capacites speciales

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

COMPETENCES

DEGRE DE MAÎTRISE MAX.

NOM DE LA COMPETENCE	CARAC. ASSOCIEE	MOD. CARAC.	DEGRE DE MAÎTRISE	MOD. DIVERS	MOD. COMP.
☐ Acrobaties	DEX*				
☐ Art de la magie	INT				
☐ Artisanat • ( )	INT				
☐ Artisanat • ( )	INT				
☐ Bluff •	CHA				
☐ Concentration •	CON				
☐ Connaissances ( )	INT				
☐ Connaissances ( )	INT				
☐ Connaissances ( )	INT				
☐ Connaissances ( )	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 ( )	CHA				
☐ Représentation ( )	CHA				
☐ Saut •	FOR*				
☐ Survie •	DEX				
☐ Utilisation des objets magiques	CHA				

• indique qu'un compétence peut-être utilisée de façon innée, c'est-à-dire sans degré de maîtrise ; ☐ Cochez cette case s'il s'agit d'une compétence de classe pour votre personnage ; * La péanlité d'armure aux tests s'applique le cas échéant (doublez-les lors des tests de natation).

Fiche de personnage d20 3.5. Dawnforge TM © 2003 Fantasy Flight Publishing, Inc.
Par Black Book Éditions. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

Description & background

LANGUES

PORTRAIT

RICHESSES

EQUIPEMENT

EQUIPEMENT	LOCALISATION	POIDS

POIDS TOTAL PORTEE :

CHARGES

CHARGE LEGERE	CHARGE INTERMEDIAIRE	CHARGE LOURDE	PORTER AU DESSUS DE LA TETE	DECOLLER DU SOL	POUSSER OU TIRER
			CHARGE MAX	CHARGE MAX x2	CHARGE MAX x5

ECHEC DES SORTS

%

SORTS DE NIVEAU 0/JOUR

MODIFICATEURS

ECOLES

MOD. DD

NIVEAUX	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
SORTS/JOUR										
DD DES SORTS										
SORTS CONNUS										

SORTS

	COUT	ECOLE	TEMPS D'INCANT.	PORTEE	DUREE	JS	RM
0 :							
1 :							
2 :							
3 :							
4 :							
5 :							
6 :							
7 :							
8 :							

Objets magiques

Fiche de personnage d20 3.5. Dawnforge TM © 2003 Fantasy Flight Publishing, Inc.
Par Black Book Éditions. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.