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. VOIE HER.	MOD. TEMPORAIRE
REF (DEXTERITE)							
VIG (CONSTITUTION)							
VOL (VOLONTE)							

MODIFICATEURS PARTICULIERS

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

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

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

ARMURE & BOUCLIER	PENALITE D'ARMURE	DEX MAX.	POIDS

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 •	SAG				
☐ 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).

Voie héroïque

1	11
2	12
3	13
4	14
5	15
6	16
7	17
8	18
9	19
10	20

Dons

Capacités spéciales

Fiche de personnage D20 3.5. Midnight TM © 2004 Fantasy Flight Publishing, Inc.
Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

Description & background

LANGUES

PORTRAIT

RICHESSES

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

ENERGIE MAGIQUE

TOTAL	ESSENCE MAGIQUE	BONUS DE CLASSE	BONUS RACIAL	BONUS VOIE HER.	MOD. DIVERS

ENERGIE MAGIQUE ACTUELLE

TRADITION

ECHEC DES SORTS %

SORTS DE NIVEAU 0/JOUR

NOMBRE DE SORTS DE NIVEAU 0 ACTUEL

ECOLES CONNUES MOD. DD

MODIFICATEURS PARTICULIERS

SORTS

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

Objets magiques & objets de concordance

Fiche de personnage D20 3.5. Midnight TM © 2004 Fantasy Flight Publishing, Inc.
Photocopies autirisées pour usage personnel uniquement