

Nom du joueur \_\_\_\_\_

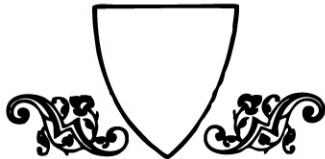
Maitre de Donjon \_\_\_\_\_

Nom du personnage \_\_\_\_\_

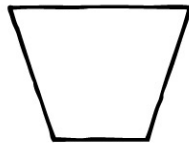
Moralité \_\_\_\_\_

Classe \_\_\_\_\_

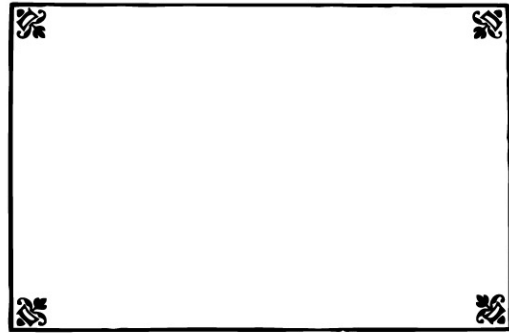
Niveau \_\_\_\_\_



Classe  
d'armure



Points  
de vie



Profil ou symbole du personnage

COMPETENCES:



FORCE

\_\_\_\_\_ ajustement

INTELLIGENCE

\_\_\_\_\_ ajustement

SAGESSE

\_\_\_\_\_ ajustement

DEXTERITE

\_\_\_\_\_ ajustement

CONSTITUTION

\_\_\_\_\_ ajustement

CHARISME

\_\_\_\_\_ ajustement

CHANCES DE SAUVEGARDE



POISON ou  
RAYON DE LA MORT

BAGUETTE MAGIQUE

PETRIFICATION ou  
PARALYSIE

SOUFFLE DU DRAGON

SORTS ou BATON  
MAGIQUE

COMPETENCES SPECIALES \_\_\_\_\_

DONS SPECIAUX: Sorts, Compétences de voleurs, Dons du clerc à faire fuir, etc.

LANCER "POUR  
TOUCHER" REQUIS

CA : 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

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

**EQUIPEMENT**

**OBJETS MAGIQUES**

**OBJETS NORMAUX**

**NOTES DIVERSES y compris les lieux explorés, les personnes et monstres rencontrés**

**MONNAIE ET TRESOR**

**EXPERIENCE**

Nécessaire pour le  
niveau supérieur: \_\_\_\_\_