

Dungeons & Dragons 3.5

Personnage

Nom: _____ Joueur: _____
 Race: _____ Age: _____ Poids: _____ Taille: _____
 Description: _____ Alignement: _____

Classe

Classes	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Sigle
Niveaux	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
PX	<input type="text"/>			

Caractéristiques

	Valeur	Bonus	Valeur Temp.	
Force	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Dextérité	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Constitution	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Intelligence	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Sagesse	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Charisme	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Jets de Sauvegarde

		Base	Bonus	Magie	Div.	Temp.
Vigueur (con)	<input type="text"/>					
Réflexes (dex)	<input type="text"/>					
Volonté (sag)	<input type="text"/>					

Vitalité

Dés de Vie	Points de Vie
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Défense



CA normale	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Dépourvu	<input type="text"/>
Contact	<input type="text"/>
Poids	<input type="text"/>
Échec de sort	<input type="text"/>
Pénalité	<input type="text"/>

Armure :	<input type="text"/>	CA	<input type="text"/>
<input type="text"/>	Dex Max	Vitesse	<input type="text"/>
<input type="text"/>	% Echecs de Sort	Pénalité d'Armure	<input type="text"/>
Bouclier :	<input type="text"/>	CA	<input type="text"/>
<input type="text"/>	% Echecs de Sort	Pénalité d'Armure	<input type="text"/>
Anneaux & Amulettes :	<input type="text"/>	Poids	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	CA	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	CA	<input type="text"/>

Combat

	Attaque	Base	Bonus	Taille	Divers	Temp.
<input type="text"/>						
<input type="text"/>						
<input type="text"/>						

Maîtrises

- Armes courantes
- Armes de guerre
- Armures légères
- Armures lourdes
- Armures médium
- Bouclier

Armes les plus utilisées

Initiative

Arme	Attaque	Dégâts	Critique	Poids	Taille	Portée
<input type="text"/>						
<input type="text"/>						
<input type="text"/>						

Compétences

Pts/niv

Compétences	Val	Rg	Car	Div
<input type="checkbox"/> Acrobaties	□		Dex	
<input type="checkbox"/> Art de la magie			Int	
<input type="checkbox"/> Artisanat	*		Int	
<input type="checkbox"/> Bluff	*		Cha	
<input type="checkbox"/> Concentration	*		Con	
<input type="checkbox"/> Connaissance (Mystères)			Int	
<input type="checkbox"/> Connaissance (Nature)			Int	
<input type="checkbox"/> Connaissance (Religion)			Int	
<input type="checkbox"/> Connaissance ()			Int	
<input type="checkbox"/> Contrefaçon	*		Int	
<input type="checkbox"/> Crochetage			Dex	
<input type="checkbox"/> Décryptage			Int	
<input type="checkbox"/> Déguisement	*		Cha	
<input type="checkbox"/> Déplacement silencieux	*□		Dex	
<input type="checkbox"/> Désamorçage / sabotage			Int	
<input type="checkbox"/> Détection	*		Sag	
<input type="checkbox"/> Diplomatie	*		Cha	
<input type="checkbox"/> Discrétion	*□		Dex	
<input type="checkbox"/> Dressage			Cha	
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				

Compétences	Val	Rg	Car	Div
<input type="checkbox"/> Équilibre	*□		Dex	
<input type="checkbox"/> Équitation	*		Dex	
<input type="checkbox"/> Escalade	*□		For	
<input type="checkbox"/> Escamotage	□		Dex	
<input type="checkbox"/> Estimation	*		Int	
<input type="checkbox"/> Évasion	*□		Dex	
<input type="checkbox"/> Fouille	*		Int	
<input type="checkbox"/> Intimidation	*		Cha	
<input type="checkbox"/> Maîtrise des cordes	*		Dex	
<input type="checkbox"/> Natation	*		For	
<input type="checkbox"/> Perception auditive	*		Sag	
<input type="checkbox"/> Premier secours	*		Sag	
<input type="checkbox"/> Profession			Sag	
<input type="checkbox"/> Psychologie	*		Sag	
<input type="checkbox"/> Renseignements	*		Cha	
<input type="checkbox"/> Représentation	*		Cha	
<input type="checkbox"/> Saut	*□		For	
<input type="checkbox"/> Survie	*		Sag	
<input type="checkbox"/> Util. d'objets magiques			Cha	
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				

* Utilisable non entraîné

□ Pénalité d'armure ou d'encombrement

Rang max CC = Niveau perso + 3

Rang max CaC = (Niveau perso + 3) / 2

Différents types de Bonus

La Règle: Seuls les bonus d'esquive, de synergie, et de circonstance s'ajoutent entre eux. (Deux bonus d'esquive s'ajoutent, mais pas deux bonus d'altération). Les bonus différents s'ajoutent entre eux. On prend le meilleur de deux bonus ne s'ajoutant pas.

Bonus à la CA

Armure (Armure)	<input type="text"/>
Armure (Bouclier)	<input type="text"/>
Altération (Armure)	<input type="text"/>
Altération (Bouclier)	<input type="text"/>
Dextérité	<input type="text"/>
Autre caractéristique	<input type="text"/>
Esquive	<input type="text"/>
Parade	<input type="text"/>
Armure naturelle (Race)	<input type="text"/>
Armure naturelle	<input type="text"/>
Taille	<input type="text"/>
Vitesse	<input type="text"/>
De classe	<input type="text"/>
CA Finale	<input type="text"/>



Bonus aux Caractéristiques

	Base	Race	Niveau	Inné	Altération	Total
Force	<input type="text"/>					
Dextérité	<input type="text"/>					
Constitution	<input type="text"/>					
Intelligence	<input type="text"/>					
Sagesse	<input type="text"/>					
Charisme	<input type="text"/>					

Bonus aux Jets de Sauvegarde

	Epic	Base	Base	Base	Carac	Résistance	Race	Chance	Total
Vigueur	<input type="text"/>								
Réflexes	<input type="text"/>								
Volonté	<input type="text"/>								

Évolution

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Points de vie	<input type="text"/>																			
Points de compétence	<input type="text"/>																			
Dons supplémentaires	<input type="text"/>																			

Niveau Epic	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Points de vie	<input type="text"/>																			
Points de compétence	<input type="text"/>																			
Dons supplémentaires	<input type="text"/>																			

