NOM DU PERSONNAGE	JOUEUR
???	*Lord Simno*

CLASSE	RACE	ALIGNEMENT	DIEU
Ombrageur de sang	Pixie	Chaotique bon	En est devenue un

NIVEAU	CATÉGORIE DE TAILLE	ÂGE	SEXE	TAILLE	POIDS	YEUX	CHEVEUX
55	Min	-	Femme	30cm	2kg	Noir	Sang

Dungeons & Dragons®

FEUILLE DE PERSONNAGE

CARACTÉRISTIQUE	VALEUR	MODIF.	VALEUR TEMPORAIRE	MODIF. TEMPORAIRE
FOR FORCE	±55	(+22)		
DEX DEXTÉRITÉ	±330	(+160)		
CON CONSTITUTION	±110	(+50)		
INT INTELLIGENCE	±330	(+160)		
SAG SAGESSE	±330	(+160)		
CHA CHARISME	±220	(+100)		

PV POINTS DE VIE	TOTAL	BLESSURES/PV ACTUELS	DÉGÂTS TEMPORAIRES	RÉDUCTION DES DÉGÂTS	DÉS DE VIE
	2600				1d1

CA CLASSE D'ARMURE	TOTAL	= 10 +	BONUS D'ARMURE	+ BONUS DE BOUCLIER	+ MOD. DE DEX	+ MOD. DE TAILLE	+ ARMURE NATURELLE	+ MOD. DIVERS
	165		0	0	(+160)	5	0	0

VITESSE DE DÉPLACEMENT: 3m sol/18m vol

CHANCE D'ÊTRE RATÉ	ÉCHEC DES SORTS	PÉNALITÉ D'ARMURE	RÉSISTANCE À LA MAGIE
0%	0%	0	+30

INITIATIVE MODIFICATEUR	TOTAL	= MOD. DE DEX	+ MOD. DIVERS
	160	(+160)	

BONUS DE BASE À L'ATTAQUE
+10+5+5+5+5+2

JETS DE SAUVEGARDE	TOTAL	= JET DE SAUVEGARDE DE BASE	+ MOD. DE CARACTÉRISTIQUE	+ MOD. MAGIQUES	+ MOD. DIVERS	+ MOD. TEMPORAIRES
RÉFLEXE (DEXTÉRITÉ)	176	16	(+160)			
VIGUEUR (CONSTITUTION)	80	30	(+50)			
VOLONTÉ (SAGESSE)	193	33	(+160)			

MODIFICATEURS PARTICULIERS
Multi-classer: Magicien-5; Ombrageur-20; Enfant de la nuit-10; Noctomancien-10; Mage de sang-10.
Immunité au froid

	TOTAL	= BONUS DE BASE À L'ATTAQUE	+ MOD. DE FOR	+ MOD. DE TAILLE	+ MOD. DIVERS	+ MOD. TEMPORAIRES
BONUS D'ATTAQUE AU CORPS À CORPS	+32 à +24	+10 à +2	(+22)	5		
BONUS D'ATTAQUE À DISTANCE	+170 à +162	+10 à +2	(+160)	5		

COMPÉTENCES

DEGRÉ DE MAÎTRISE MAX. ???/ ???

AUTRE CLASSE	COMPÉTENCE	CARACTÉRISTIQUE ASSOCIÉE	MOD. DE COMPÉTENCE	= MOD. DE CARACTÉRISTIQUE	+ DEGRÉ DE MAÎTRISE	+ MOD. DIVERS
☐	Acrobaties	DEX*		(+160)		
☒	Art de la magie	INT	410	(+160)	150	100
☐	Artisanat ■ (_____)	INT		(+160)		
☐	Bluff ■	CHA		(+100)		
☒	Concentration ■	CON	300	(+50)	150	100
☐	Connaissances (architecture et ingénierie)	INT		(+160)		
☐	Connaissances (barbares)	INT		(+160)		
☐	Connaissances (folk. local)	INT		(+160)		
☒	Connaissances (géographie)	INT	260	(+160)	plan	100
☐	Connaissances (histoire)	INT		(+160)		
☒	Connaissances (mystères)	INT	260	(+160)		100
☒	Connaissances (nature)	INT	260	(+160)		100
☐	Connaissances (noblesse et royauté)	INT		(+160)		
☐	Connaissances (religion)	INT		(+160)		
☐	Contrefaçon ■	INT		(+160)		
☐	Crochetage	DEX		(+160)		
☐	Décryptage	INT		(+160)		
☐	Déguisement ■	CHA		(+100)		
☒	Déplacement silencieux ■	DEX*	410	(+160)	150	100
☐	Désamorçage/sabotage	INT		(+160)		
☐	Détection ■	SAG		(+160)		
☐	Diplomatie ■	CHA		(+100)		
☐	Discrétion ■	DEX*		(+160)		
☐	Dressage	CHA		(+100)		
☐	Empathie avec les animaux	CHA		(+100)		
☐	Équilibre ■	DEX*		(+160)		
☐	Équitation ■ (_____)	DEX		(+160)		
☐	Escalade ■	FOR*		(+22)		
☐	Estimation ■	INT		(+160)		
☐	Évasion ■	DEX*		(+160)		
☒	Fouille ■	INT	260	(+160)		100
☐	Intimidation ■	CHA		(+100)		
☐	Langage secret	SAG		(+160)		
☐	Lecture sur les lèvres	INT		(+160)		
☐	Maîtrise des cordes ■	DEX		(+160)		
☐	Natation ■	FOR**		(+22)		
☒	Perception auditive ■	SAG	410	(+160)	150	100
☐	Premiers secours ■	SAG		(+160)		
☐	Profession (_____)	SAG		(+160)		
☐	Psychologie ■	SAG		(+160)		
☐	Renseignements ■	CHA		(+100)		
☐	Représentation ■ (_____)			(+100)		
	(_____)					
	(_____)	CHA				
☐	Saut ■	FOR*		(+22)		
☐	Scrutation ■	INT		(+160)		
☐	Sens de l'orientation	SAG		(+160)		
☒	Survie ■	SAG	310	(+160)	150	
☒	Utilisation d'objets magiques	CHA	410	(+100)	250	
☐	Vol à la tire	DEX*		(+160)		
☐	_____	___				
☐	_____	___				
☐	_____	___				
☐	_____	___				
☐	_____	___				

ARME

Aucune	BONUS TOTAL À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	COUP CRITIQUE

PORTÉE	POIDS	TYPE	TAILLE	PROPRIÉTÉS SPÉCIALES

ARME

	BONUS TOTAL À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	COUP CRITIQUE

PORTÉE	POIDS	TYPE	TAILLE	PROPRIÉTÉS SPÉCIALES

ARME

	BONUS TOTAL À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	COUP CRITIQUE

PORTÉE	POIDS	TYPE	TAILLE	PROPRIÉTÉS SPÉCIALES

ARMURE/OBJET DE PROTECTION

Aucune	TYPE	BONUS À LA CA	BONUS DE DEX MAX.

PÉNALITÉ D'ARMURE	ÉCHEC DES SORTS	VITESSE DÉP.	POIDS	PROPRIÉTÉS SPÉCIALES
0				

BOUCLIER/OBJET DE PROTECTION

	BONUS À LA CA	POIDS	PÉNALITÉ D'ARMURE	ÉCHEC DES SORTS

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES

MUNITIONS

©2002 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés. Imprimé en France. Photocopie autorisée pour usage personnel.

Les compétences signalées par ■ peuvent être utilisées de façon innée, c'est-à-dire avec un degré de maîtrise de 0.
Les compétences signalées par un ☒ sont des compétences d'autres classes. * La pénalité d'armure s'applique, le cas échéant.
** –1 tous les 2,5 kg d'équipement.

Forbidden Realms

CAMPAGNE

??? / 6 435 000

POINTS D'EXPÉRIENCE

ÉQUIPEMENT

OBJET	POIDS	OBJET	POIDS
Je tiens a précisez que ce		Personnage est devenu dieu	
suite a une histoire de D&D3		Allant a D&D3.5. Pour plus	
D'info sur ces classe.		Consulter Le Suplément	
Magie de l'ombre pour les		Classe: Ombrageur, enfant de	
la nuit et noctomancien. Pour		celui de magicien, voir manuel	
des joueurs et pour mage de		sang: Par l'encre et par le sang.	
Pour connaître ces sorts,		consulter les 50 grimoires de la	
Magie ultime qui compile la		casi totalité des sorts profane,	
divin et spécial. Pour ce qui		est de la magie de l'ombre	
(Voie de mystère et		Fondamentaux) L'équivalent	
de 50% de tous les mystères		du livre	
A été appris et utilisable par		Notre bonne déesse. Cette	
Compilation de puissance		magique a donné naissance a	
un monstre. Pour ce qui est		des Dons d'ombres(6) ce sont	
tous des dons méta-ombres.		Pour les ±20 autres dons, Ils	
Sont tous relier a la magie.		dons de méta-magie, dons de	
background sur la magie, ainsi		que des dons épiques a partir	
du niveaux 21+. Et ne faut pas		oublier LE don de race. --->	
Pour les grimoires, l'équipment		Les matériaux et tous le reste	
Elle se sert des sorts de		Création/voyage de dimension	
Pour entreposer ses		connaissances. (44 grimoires	
complet des 50 grimoires)		Elle a tres peu de bien	
personnelle et est casi-		immortelle. Ne reste jamais sur	
place et la sur-dose de magie		émanent d'elle crée une zone	
de magie inverse qui annule		tous sort a - de 3 mètres. Pour	
plus d'info sur le système et		l'univers créer autours d'elle.	
ces fonctionnalités, méthodes		, sa personnalité et ainsi de	
suite, veuillez me contacter.			
P.S.: Comp, et Stats Over-		Booster. Vie et autres réduit a 1	
C'est le mode Sudden Death		Expérimenter et créer par 3 MD	
dont moi compris.		POIDS TOTAL TRANSPORTÉ	

ARGENT

PC —

PA —

PO —

PP —

POUVOIRS SPÉCIAUX/DONS

RAC1-Esquive

Utile au début... jamais servie a fin

CHARGE LÉGÈRE	CHARGE INTERMÉDIAIRE	CHARGE LOURDE
3728kg	7456kg	11184
PORTER À BOUT DE BRAS	SOULEVER	TIRER OU POUSSER
CHARGE MAX.	2 × CHARGE MAX.	5 × CHARGE MAX.
11tonne	22 tonne	55 tonne

LANGUES

langues de départ = commun + langues raciales + bonus d'Int
chaque langue additionnelle = 1 degré de maîtrise en Langue

SORTS

0:

1re:

2e:

3e:

4e:

5e:

6e:

7e:

8e:

9e:

JET DE SAUVEGARDE

MOD. AU DD

DD DU JET DE SAUVEGARDE	NIVEAU	SORTS PAR JOUR	SORTS EN BONUS
	0	5	0
	1ER	5	40
	2E	5	40
	3E	5	40
	4E	5	40
	5E	5	39
	6E	5	39
	7E	5	39
	8E	5	39
	9E	5	38

NOMBRE DE SORTS CONNUS

0 tous 1e tous 2e tous
3e tous 4e tous 5e tous
6e tous 7e tous 8e tous
9e tous

© 2002 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés. Imprimé en France. Photocopie autorisée pour usage personnel.