ADVANCED DUNGEONS ET DRAGONS

PORTRAIT

Nom : _____

Classe : _____ Niv. ___ Race : _____ Age : _____ Sexe : _____

Taille : _____ Poids : _____ Yeux : _____ Cheveux : _____ Religion : _____

LB LN LM NB NV NM CB CN CM

	Force	Endurance		Poids autorisé		
		Puissance		+ Tch.	+ Dom.	Cmax.	Enf.	B&H
	Dextérité	Précision		Ajust. Tir		Pick.	Croch.	Pièges
		Équilibre		Réf.	Déf.	Dép. Sil.	Grimper	Évasion
	Constitution	Résistance		Choc métabolique			Résis. poisons	
		Vigueur		Bonus Pts vie			Résurection	
	Intelligence	Intellect		Niv. De sorts		Sorts Max par niveau		Illusion
		Érudition		Comp. Suppl.		Pourcentage d'apprentissage des sorts		
	Sagesse	Intuition		Sorts en bonus		Pourcentage échec de sorts		
		Volonté		Ajust. Contre la magie		Immunité aux sorts		
	Charisme	Magnétisme		Loyauté inspiré		Maximum de compagnons d'armes		
		Charme		Ajust. Réaction				
	Chance							

Dé de vie

Bonus Vig.

Points de vie Maximums

Actuels

Expérience : Prochain Niv. :

Bonus 10% ☐ Oui ☐ Non

Sauvegardes	Base	Ajustements	
Paralysie ; Poisons ; Mort Mag.		Équi.	
Bâtons ; Bâtonnets ; Baguettes		Vol.	
Pétrification ; Métamorphoses		Mag.	
Souffles		Race	
Sorts		Div.	

Habilités / Talents Spéciaux

- ☐ Apposition des mains 1 fois par jour.
- ☐ Attaque sournoise
- ☐ Aura de protection contre le mal sur 3 mètres
- ☐ Aura de puissance sur 3 mètres avec une épée sainte.
- ☐ Bonus : +2 aux jets de sauvegardes
- ☐ Bonus à la C.A: (-4) Contre les grandes créatures
- ☐ Bonus au toucher (+1) à l'arc et à l'épée courte
- ☐ Bonus au toucher (+1) à la fronde et aux armes de lancer.
- ☐ Bonus au toucher (+1) contre Demi-Orc, Gobelins et Hobgobelins
- ☐ Bonus au toucher (+1) contre Kobolds et Gobelins
- ☐ Connaissance d'un langage naturels en plus par niveau (Niv. 3)
- ☐ Déplacement normal en milieux encombrés naturels (Niv. 3)
- ☐ Détection des intentions mauvaises sur 20 mètres
- ☐ Détection des murs mobiles (1 à 4 sur 1d6)
- ☐ Détection des pentes (1 à 5 sur 1d6)
- ☐ Détection des portes dérobées (1 sur 1d6 sans chercher) (1 à 3 sur 1d6 en cherchant)
- ☐ Détection des portes secrètes (1 sur 1d6 sans chercher) (1 à 2 sur 1d6 en cherchant)
- ☐ Détection des surfaces peu sûrs (1 à 7 sur 1d10)
- ☐ Détection de trappes ou fosses (1 à 3 sur 1d6)
- ☐ Détection des tunnels proches (1 à 5 sur 1d6)
- ☐ Déterminer une direction en sous sol (1 à 3 sur 1d6)
- ☐ Déterminer une profondeur (1 à 4 sur 1d6)
- ☐ Empathie avec les animaux
- ☐ Encouragement musical (+1 au toucher / +2 au moral)
- ☐ Identification d'objet (5 % par niveau)
- ☐ Identification des plantes, animaux et de l'eau pure (Niv. 3)
- ☐ Immunité aux maladies
- ☐ Immunité aux sorts des créatures des bois (Niv. 7)
- ☐ Influencer une réaction
- ☐ Infravision à 20 mètres
- ☐ Jargon des voleurs
- ☐ Malus aux objets magiques : 20 % d'échec possible
- ☐ Métamorphose (Niv. 7)
- ☐ Race ennemi :
- ☐ Repousser les morts vivants
- ☐ Résistance à la magie : Bonus aux jets de sauvegarde contre les sorts, bâtons, septres et baguettes
- ☐ Résistance aux charmes et au sort de sommeil
- ☐ Résistance aux poisons : Bonus de aux jets de sauvegarde contre le poison
- ☐ Soigner les maladies plusieurs fois par jour.
- ☐ Surprendre un adversaire (-4 sur jet de surprise adverse) (-2 si obstacle à franchir)
- ☐ Utilisation des parchemins (Niv. 10)

☐ Compétences et langages	Formule	Base	Prog.	Total

Description

Compagnons d'armes

Bravoure

Historique

Armes	M	At.	Ajustements de toucher						Taco	Dégâts						Portée	Init.			
			Base	Rac.	Car.	Spé..	Mag.	Enc.	Total	Base PM/G	Rac.	For.	Spé.	Mag.	Total PM/G		Base	Équi.	Mag.	Total

Vadé Rétro	
Squelette	
Zombie	
Goule	
Ombre	
Nécrophage	
Ghast	
Ame en peine	
Momie	
Spectre	
Vampire	
Fantôme	
Liche	
Spécial	

Armure	Pièce ou objet	P.S.	-C.A.	-Dex.
Casque				
Armure				
Bouclier				
Autre 1				
Autre 2				
Autre 3				

C.A. Ajustée	
C.A. Naturelle	
Sans Bouclier	
De Dos	
Encombrement	

Munitions

Munitions

Armes maniées	Spé.

Talents de roublards	Base	Race	Équi.	Préc.	Cha.	C.A.	Mag.	Prog.	Total
Baratin									
Creuser un tunnel									
Crocheter les serrures									
Déguisement									
Détecter les bruits									
Détourner l'attention									
Évasion									
Expression Artistique									
Grimper									
Hypnotisme									
Lire les langues inconnues									
Mouvements silencieux									
Pickpocket									
Se cacher									
Séduction									
Trouver & désamorcer les pièges									
Ventriloquie									

Min.	Sphères divines	Maj.
	Animale	
	Astrale	
	Chaos	
	Charme	
	Climat	
	Combat	
	Conjuration	
	Création	
	Divination	
	Élémentaire (Air)	
	Élémentaire (Eau)	
	Élémentaire (Feu)	
	Élémentaire (Terre)	
	Garde	
	Guerre	
	Générale	
	Loi	
	Nécromancie	
	Nombres	
	Pensée	
	Protection	
	Soins	
	Soleil	
	Temps	
	Végétale	
	Vigilance	
	Voyageurs	

Niveau de sorts maximum	
Max. sorts par niveau	

Spécialisation magique	
Écoles en opposition	-
	-
	-
Sorts en préparation	

Niv des sorts	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Sorts par jours									
Bonus Intui.									
Utilisés									

Encombrement	Limit.	Ajustements Taco	Ajustements C.A.
Aucun			
Léger			
Moyen		-1	
Important		-2	+1
Maximum		-4	+3

Rations (repas)

Eau (25 cl)

Tabac (1 pipe)

Alcool (25 cl)

Potions

Monnaies

Cuivre	
Argent	
Électrum	
Or	
Platine	

Nom	C.A.	Race/Classe	DV/Niv.	At.	Taco	Dg/Effets	PV	Compétences ou autres notes
Notes :								
Notes :								

Equipement

Sur soi	Pds	Sac à dos	Pds	Sac à dos	Pds

Poids porté

Poids autorisé

Charge maximale

Gemmes	Valeurs

Trésor	Valeurs

Objets magiques	Valeurs

Divers	Valeurs