

Advanced Dungeons & Dragons*

Nom _____	Sexe _____		
Age _____	Yeux _____		
Monde _____	Cheveux _____		
Lieu d'aventure _____	Taille _____		<u>Description</u>
Année d'aventure _____	Poids _____		
Compagnie _____	Afflictions _____		

Caractéristiques Physiques

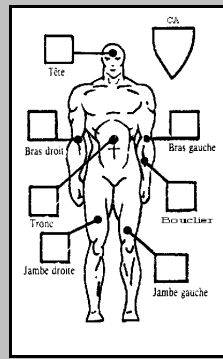
Force	endurance _____ pds					
	_____ puissance _____ tou	dég	max	enf	b&h	
Dextérité	précision _____ tir	vol	cro	pié		
	_____ équilibre _____ réf	déf	mov	esc	éva	
Constitution	résistance _____ cho	poi				
	_____ vigueur _____ pvs	res				
SUM	_____					

Caractéristiques Psychiques

Intelligence	intellect	niv _____	max _____	imm _____
	_____ érudition	com _____	%so _____	
Sagesse	intuition	bon _____	%ec _____	
	_____ volonté	acm _____	imm _____	
Charisme	présence	loy _____	#co _____	
	_____ apparence	réa _____		
EGO	_____			

Race:

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
voir _____	entendre _____


PVS:

ajustement _____	nbr. non soignée _____
seuil légère _____	10% _____
seuil grave _____	20% _____
seuil critique _____	45% _____

Jets de protection:

	score _____	bonus _____
paralysie, poison, mort magique	_____	_____
bâton, bâtonnet, baguette	_____	_____
pétrification, métamorphose	_____	_____
souffle magique	_____	_____
sorts	_____	_____

CA:

surprise _____
spécial _____

MVS:

base _____	
léger _____	
modéré _____	(-1att)
lourd _____	(-2att; +1CA)
important _____	(-4att; +3CA)

Compétences diverses

Compétences	score	Compétences	score	Dons
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Compétences martiales:

Groupe d'armes (petit): _____ <i>Styles: (C:compétent; S: spécialiste)</i> Groupe d'armes (large): _____ Style à une main: _____ Arme et Bouclier: _____ Utilisation de bouclier: _____ Style à deux mains: _____ Style à deux armes: _____ Armure "légère": _____ Armes projectiles: _____ Archer à cheval: _____ Droitier \ Gaucher: _____ Armes de lancer: _____ Spécial: _____																																																																		
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Armes</th> <th>*</th> <th>#AT</th> <th>TACO</th> <th>FR</th> <th>ajust. Tch. \ Dég.</th> <th>Dégâts(PM/G)</th> <th>Type</th> <th>Taille</th> <th>Poids</th> <th>Divers</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>	Armes	*	#AT	TACO	FR	ajust. Tch. \ Dég.	Dégâts(PM/G)	Type	Taille	Poids	Divers																																																							
Armes	*	#AT	TACO	FR	ajust. Tch. \ Dég.	Dégâts(PM/G)	Type	Taille	Poids	Divers																																																								

*Niveau de Maîtrise: F=Familier; C=Compétent; P=Prédilection; E=Expert; S=Spécialisation; M=Maîtrise; V=Virtuosité; Su=Suprémie

Equipement standard

Objets	endroits	poids & vol.	Objets	endroits	poids & vol.
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Charge Maximale: _____ Charge totale Transportée: _____ Vitesse de Déplacement: _____

Sacs

type	capacités	volume	contenu
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Montures

animal	vitesse de base	2/3 vit.	1/3 vit.	Objets transportés (sac...)
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Possessions magiques

type	nom	capacités (nbr. de charges...)	spécial
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Possessions monétaires

Pièces de cuivre: _____	Autres: _____
Pièces d'argent: _____	_____
Pièces d'électrum: _____	_____
Pièces d'or: _____	_____
Pièces de platine: _____	_____
Autres Pièces: _____	_____

Gemmes ou objets d'art

type	valeur estimée	nombre	spécial
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Denrées Alimentaires

type	quantité	lieu	type	quantité	lieu																				
Eau	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>											_____	Rations	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>											_____
Vin	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>											_____			_____										
Bières	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>											_____			_____										
Autres	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>											_____	Autres	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>											_____

Le Domaine du Combattant

Nom: _____ **Race:** _____ **Sous-classe:** _____ **Profil:** _____

Sous-classe:

capacités (coût)

restrictions (bonus)

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Profil

avantages

inconvenients

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Compagnon

Nom	CA	Race/Classe	Nivs/PVs	TAC0/Att	Spécial
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Psioniques

PFPS: _____ Att. Psi: _____
 TACOP: _____ Déf. psi: _____
 CAP: _____ Talents: _____

Notes diverses et variées:

Secrets

historique: _____ Religion: _____
 nbr. de résurrection: _____ RM: _____
 rang social: _____ date de création: _____ PP: _____

Expérience

PXs actuels: _____ niv. actuel: _____
 PXs niv. suivant: _____ bonus d'PXs: _____

Alignement:

LB	NB	CB
LN	NN	CN
LM	NM	CM

Le Temple du Théurgiste

Nom: _____ **Race:** _____ **Sous-classe:** _____ **Profil:** _____

Sous-classe

capacités (coût)

restrictions (bonus)

Profil

avantages

inconvenients

Compagnon/Assistant

Nom	CA	Race/Classe	Nivs/PVs	TAC0/Att	Spécial

Psioniques

PFPS: _____ Att. Psi: _____
TACOP: _____ Déf. psi: _____
CAP: _____ Talents: _____

Pouvoirs accordés par le dieu:

sphères majeures: _____
sphères mineures: _____
pouvoirs: _____

Points de Magie:

nbr. pts. niv. _____ bonus: _____

Utilisation

niv/coût. 1:4 2:6 3:10 4:15 5:22 6:30 7:40 Q:50

aug. niv. prêtre: _____

réd. du coût: _____

Vadé Retro:

Squelette (1DV): _____ Ombre (3-4DVs): _____ Ame en peine (6DVs): _____ Vampire (9DVs): _____
Zombie: _____ Nécropage (5DVs): _____ Mommie (7DVs): _____ Fantôme (10DVs): _____
Goule (2DVs): _____ Ghost ou blême: _____ Spectres (8DVs): _____ Liche (11DVs+): _____

Sortilèges

niv.	1	2	3	4	5	6	7	Q
nbr.								
max.								

Secrets

historique: _____ Religion: _____ Symbole: _____
nbr. de résurrection: _____ RM: _____ Intervention: _____ % ()
rang social: _____ date de création: _____ PP: _____

Expérience

PXs actuels: _____ niv. actuel: _____
PXs niv. suivant: _____ bonus d'PXs: _____

Alignement:

LB	NB	CB
LN	NN	CN
LM	NM	CM

La Tour du Magicien

Nom: _____ **Race:** _____ **Sous-classe:** _____ **Profil:** _____

Sous-classe:

capacités (coût)

restrictions (bonus)

Profil

avantages

inconvénients

Compagnon/Familier

Nom	CA	Race/Classe	Nivs/PVs	TAC0/Att	Spécial
-----	----	-------------	----------	----------	---------

_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Psioniques

PFPS: _____ Att. Psi: _____
 TACOP: _____ Déf. psi: _____
 CAP: _____ Talents: _____

Composantes de sorts

Désignation	sorte*	Catégorie**	Nbr.	P.U	Prix tot.	Pds.

*Ex: Minéral, Végétal etc... **Ex: Rare, Commun, etc...

Points de Magie:

nbr. pts. niv. _____ bonus: _____

Utilisation

niv/coût 1:4 2:6 3:10 4:15 5:22 6:30 7:40 8:50 9:60

aug. niv. mage: _____

réd. du coût: _____

Sortilèges

niv.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	+
nbr.										
max.										

Secrets

historique: _____ Religion: _____
 nbr. de résurrection: _____ RM: _____
 rang social: _____ date de création: _____ PP: _____

Expérience

PXs actuels: _____ niv. actuel: _____
 PXs niv. suivant: _____ bonus d'PXs: _____

Alignement:

LB	NB	CB
LN	NN	CN
LM	NM	CM

Le Repère du Roublard

Nom: _____ **Race:** _____ **Sous-classe:** _____ **Profil:** _____

Sous-classe:

capacités (coût)	restrictions (bonus)
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Profil

avantages	inconvenients
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Compagnon/Agent

Nom	CA	Race/Classe	Nivs/PVs	TAC0/Att	Spécial
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Psioniques

PFPS: _____	Att. Psi: _____
TACOP: _____	Déf. psi: _____
CAP: _____	Talents: _____

Outils de voleur

désignation	légalité*	nbr.	P.U.	poids	utilisation

*L:légal; D:douteux; I:illégal

Talents de voleur

Corruption:	_____
Crochetage:	_____
Déplacement silencieux:	_____
Détecter les bruits:	_____
Détection de la magie:	_____
Détection des illusions:	_____
Evasion:	_____
Grimper:	_____
Lire les langues inconnues:	_____
Perçement d'un tunnel:	_____
Se cacher dans l'ombre:	_____
Trouver/désarmer les pièges:	_____
Vol à la tire:	_____

Attaque sournoise: _____

Secrets

historique: _____	Guilde: _____	Religion: _____
nbr. de résurrection: _____	Inculpations: _____	RM: _____
grade: _____	date de création: _____	PP: _____

Expérience

PXs actuels: _____	niv. actuel: _____
PXs niv. suivant: _____	bonus d'PXs: _____

Alignement:

LB	NB	CB
LN	NN	CN
LM	NM	CM

L'Espace du Psioniste

Nom: _____ **Race:** _____ **Sous-classe:** _____ **Profil:** _____

Sous-classe:	
capacités (coût)	restrictions (bonus)
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Profil	
avantages	inconvenients
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Compagnon/Adepté					
Noms	CA	Race/Classe	Nivs/PVs	TAC0/Att	Spécial
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Psioniques	
PFPS: _____	Att. Psi: _____
TACOP: _____	Déf. psi: _____
CAP: _____	Talents: _____

Pouvoirs psioniques
Disciplines Acquisés: _____

Sciences Acquisés: _____

Dévotions Acquisés: _____

Notes diverses et variées

Secrets			
historique: _____	religion: _____	RM: _____	
nbr. de résurrection: _____	Guilde: _____	PP: _____	
rang social: _____	date de création: _____		

Expérience	
PXs actuels: _____	niv. actuel: _____
PXs niv. suivant: _____	bonus d'PXs: _____

Alignement:	LB	NB	CB
	LN	NN	CN
	LM	NM	CM