

Advanced Dungeons & Dragons®

Joueur : Personnage : Race : Sexe : Taille : Religion : Apparence Générale :	<h2 style="margin: 0;">DOSSIER PERSONNAGE</h2> Gerarts Irwin 2001 © Poids : Cheveux : Yeux : Peau : Age :
--	--

TRAITS

	FORCE		Endurance	Toucher :	Poids :	Dégâts :	Cmax :	Enfoncer :	B&H : %
			Puissance						
	DEXTERITE		Précision	Projectile :					
			Equilibre	Réflexe :	Défensif :				
	CONSTITUTION		Résistance	Choc Métabolique :	Poison :				
			Vigueur	Ajustement Point de Vie :	Résurrection :		Nbre de Résurrection :		
	INTELLIGENCE		Intellect	Niveau de Sort :	Sorts / Niveau :		Immunité :		
			Erudition	Langues :	% d'apprentissage :				
	SAGESSE		Perception	Sorts en plus :	% d'échec :				
			Volonté	Ajust. contre la Magie :	Immunité :				
	CHARISME		Beauté	Loyauté inspirée :	Max. de Compagnons d'armes :				
			Charme	Ajustement Réactions :					

Classe d'Armure : CA Naturelle :	
Armure :	
Bouclier (Côté) :	
Ajustements de Dextérité :	
Style :	
Autre(s) :	
CA de Dos :	CA Optimale :
CA Tête :	CA Lutte :
Classe d'Armure Totale:	

Jets de Sauvegarde	
_____	Paralytie / Poison / Mort M. _____
_____	Bâtons / Bâtonnets / Baguettes _____
_____	Pétification / Métamorphose _____
_____	Souffles _____
_____	Sorts _____
_____	Ajust. _____ Jet _____
Résistance Magique :	

Points de Vie		
Total :	_____	
Bonus / Niv :		
1 :	7 :	13 :
2 :	8 :	14 :
3 :	9 :	15 :
4 :	10 :	16 :
5 :	11 :	17 :
6 :	12 :	18 :

COMPETENCES

Compétences non martiales			
Compétence	Score	Compétence	Score
	/		/
	/		/
	/		/
	/		/
	/		/
	/		/
	/		/

Pts de Fatigue	
Total :	
Dés de Vie :	
Bonus Constitution :	
Niveau (ou Niveau/2) * :	

Déplacement	
Base :	
Léger :	
Modéré :	
Important :	
Critique :	
P. Foulées (x2) :	
Course (x3) :	
de (x4) :	
Vitesse (x5) :	

COMBAT

Compétences Martiales

Styles : (C: Compétent, SP: Spécialiste)

Groupe d'armes (petit) : _____ Style à une main : _____ Arme et Bouc. : _____
 Groupe d'armes (large) : _____ Style à deux mains : _____ Style 2 armes : _____
 Utilisation de Bouclier : _____ Armes Projectiles : _____ Arc à cheval : _____
 Armure "Légère" : _____ Armes de Lancer : _____ Spécial : _____

Armes	Pénalité de Non Maîtrise	AT#	Fact.Réac.	Type	Ajust. Tch./ Dég.	Dégâts(PM/G)	TACO	Poids	Point de Coup	Divers
					/	/				
					/	/				
					/	/				
					/	/				
					/	/				

Niveau de Maîtrise : F=Familier, C=Compétent, P=Prédilection, E=Expert, SP=Spécialisation, M=Maîtrise, V=Virtuosité, S=Suprèmatie

TABLEAU DU PERSONNAGE POUR TOUCHER UN ADVERSAIRE

Classe d'Armure	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jet de Dé																					
Avantages particuliers:	Spécialisation martiale:										Bonus force / Dextérité:						Bonus Magique:				

LIVRE DE SORT

Nbr. Max. de Sorts mémorisés	Niv. de Maîtrise	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sphère:	Ecole:	Ecole(s) d'opposition:									

Grimoire de Sortilège

Nom du Sort	Niveau	Portée	Éléments	Durée	Temps d'incantation	Zone d'effet	JdS	Page

Ingrédients pour les Sorts

<i>Désignation</i>	<i>Sorte**</i>	<i>Catégorie*</i>	<i>Quantité</i>	<i>P.U</i>	<i>Prix Total</i>	<i>Poids</i>	
* Ex : Rare, Commun, etc... ** Ex : Minéral, etc...					Totaux :	_____	_____

FICHE D'EQUIPEMENT

Equipement		Centre ou Dos		Côté Droit	
Côté Gauche	Poids :		Poids :		Poids :
Poids Total à Gauche :		Poids Total au Centre :		Poids Total à Droite :	

Charge Maximale :

Charge Totale Transportée :

Vitesse de Déplacement :

Trésor

Monnaies : PP : _____
 PO : _____
 PE : _____
 PA : _____
 PC : _____
 Autres : _____

Gemmes :

Autres : _____

Objets Magiques

Provisions																																					
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>																																				
Liquides	<table border="1"> <tr> <td>Vin :</td> <td><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></td> </tr> <tr> <td>Bière :</td> <td><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></td> </tr> <tr> <td>Autre :</td> <td><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></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>											Bière :	<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>											Autre :	<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>																																				
Bière :	<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>																																				
Autre :	<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>																																				
	<table border="1"> <tr> <td>Rations:</td> <td><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></td> </tr> <tr> <td>Autres:</td> <td><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></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>											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>																						
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>																																				
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>																																				

Notes Diverses

Possessions

MONTURE OU ANIMAL DE COMPAGNIE										
Nom + D de vie	CA	Mouvement	PdV	THACO	Nbr d'att	Dégât/Att.	Défense Spéciale	Attaque Spéciale	Résistance Magique	T

Taille: L= Large; M= Moyenne; S= Petite Dé de vie: 1 Dé= 1D8

INFORMATIONS SUR LE PERSONNAGE

Race

Classe

Kit	Kit de Naissance
-----	------------------

Informations Personnelles		Religion : _____ Niveau(x) : _____
Nom : _____	Classe(s) : _____	Prochain Niveau à
Personnalité Générale : _____	Personnalité Spécifique : _____	
Main Maîtresse : _____	Alignement : _____	
Traits Handicaps : (Max. 15)		
Terre Natale : _____	Seigneur/Patron : _____	Pts Personnel
Date de Naissance : _____	Rang de Naissance : _____	
Points de Personnalité : _____	Perte de Personnalité : _____	
Divers : _____		

POUVOIRS PSIONIQUES ET TALENTS DE VOLEUR

Pouvoirs Psioniques		Total des Points de Force Psionique (PFP) : <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>
Nbre de Disciplines Psioniques :	<input style="width: 90%; height: 20px;" type="text"/>	Disciplines Acquisies : _____
Nbre de Sciences Psioniques :	<input style="width: 90%; height: 20px;" type="text"/>	Sciences Acquisies : _____
Nbre de Dévotions Psioniques :	<input style="width: 90%; height: 20px;" type="text"/>	Dévotions Acquisies : _____
Nbre d'Attaques / Défences Psioniques :	<input style="width: 90%; height: 20px;" type="text"/>	
Valeur d'attaque psychique (TAC0P) :	<input style="width: 90%; height: 20px;" type="text"/>	
Classe d'Armure Psychique (CAP) :	<input style="width: 90%; height: 20px;" type="text"/>	

Talents de Voleur	
<input style="width: 40px; height: 25px;" type="text"/> % Corruption	<input style="width: 40px; height: 25px;" type="text"/> % Grimper
<input style="width: 40px; height: 25px;" type="text"/> % Crochetage des Serrures	<input style="width: 40px; height: 25px;" type="text"/> % Lire les Langues Inconnues
<input style="width: 40px; height: 25px;" type="text"/> % Déplacement Silencieux	<input style="width: 40px; height: 25px;" type="text"/> % Percement d'un Tunnel
<input style="width: 40px; height: 25px;" type="text"/> % Détecter les Bruits	<input style="width: 40px; height: 25px;" type="text"/> % Se cacher dans l'Ombre
<input style="width: 40px; height: 25px;" type="text"/> % Détection de la Magie	<input style="width: 40px; height: 25px;" type="text"/> % Trouver/Désamorcer les Pièges
<input style="width: 40px; height: 25px;" type="text"/> % Détection des Illusions	<input style="width: 40px; height: 25px;" type="text"/> % Vol à la Tire
<input style="width: 40px; height: 25px;" type="text"/> % Evasion	<input style="width: 40px; height: 25px;" type="text"/> % Entendre Bruit

Points de Mana			
	Mage	Prêtre	Autres :
Total :	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>
Pts / Niv	_____	_____	_____
Bonus *	_____	_____	_____
Autres	_____	_____	_____
Nbre Max. Sorts/Niv	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>
* Mage=Intelligence, Prêtre=Sagesse			

Repousser les Morts-Vivants

Type ou DV du Mort-Vivant	Niveau du Prêtre											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10-11	12-13	14+
Squelette, 1DV	10	7	4	R	R	D	D	D*	D*	D*	D*	D*
Zombie	13	10	7	4	R	R	D	D	D*	D*	D*	D*
Goule, 2DV	16	13	10	7	4	R	R	D	D	D*	D*	D*
Ombre, 4DV	19	16	13	10	7	4	R	R	D	D	D*	D*
Nécrophage, 5DV	20	19	16	13	10	7	4	R	R	D	D	D*
Ghast	-	20	19	16	13	10	7	4	R	R	D	D
Ame en Peine, 6DV	-	-	20	19	16	13	10	7	4	R	R	D
Momie, 7DV	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4	R	R
Spectre, 8DV	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4	R
Vampire, 9DV	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4
Fantôme, 10DV	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7
Liche, 11DV	-	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10
Spécial**	-	-	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13

* 2D4 créatures du même type sont repoussées.

** Les créatures spéciales comprennent les morts-vivants uniques, ceux du Plan Matériel Négatif animés d'une volonté propre, certaines puissances Majeures et Mineures, et les morts-vivants habitant les plans extérieurs.

NB: Les paladins repoussent les morts-vivants comme des prêtres de deux niveaux inférieurs.

© [Gerarts Irwin](http://www.geocities.com/andricas) – 16/01/2001 – <http://www.geocities.com/andricas>