Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

Personnage : _____ Classe : _____ Niveau : ____ Alignement : _____

Race/Peuple : _____ Sexe : _____ Âge : _____ Taille : _____ Poids : _____

Cheveux : _____ Yeux : _____ Peau : _____ Apparence : _____

Religion : _____ Organisation/Clan : _____ Famille : _____

TRAITS DE CARACTÉRISTIQUES

☐ **FOR** Ajust. Toucher ____ Ajust. Dégât ____ Poids Autorisé ____ Charge Maximale ____ Enfoncer une Porte ____ Barreaux et Herses ____

☐ **DEX** Ajust. Réflexe _____ Ajust. Missiles _____ Ajust. Défensif _____

☐ **CON** Ajust. Points de Vie ____ Choc Métabolique ____ Survie à la Résurrection ____ Résistance au Poison ____ Régén. _____

☐ **INT** Nbre de Langages ____ Niveau de Sort ____ Apprent. d'un Sort ____ #Max. Sorts par Niveau ____ Immunité aux Illusions _____

☐ **SAG** Ajust. vs Magie ____ Sorts en plus _____ Échec de Sort ____ Immunité aux Sorts _____

☐ **CHA** Nombre Maximum de Compagnons d'Armes _____ Loyauté Inspirée _____ Ajust. Réaction _____

JETS DE SAUVEGARDE

Paralysie, Poison ou Mort Magique _____

Bâton, Bâtonnet ou Baguette _____

Pétrification ou Métamorphose _____

Souffle _____

Sort _____

VITESSE

Base _____

Léger _____

Modéré _____

Important _____

Critique _____

Course x 2 _____

Course x 3 _____

Course x 4 _____

Course x 5 _____

ARMURE

CA

____ Surpris

____ Sans bouclier

____ De dos

POINTS DE VIE

PV	Blessures

JET D'ATTAQUE

TAC0	Ajustements

EXPÉRIENCE

Total

Niv. suivant

COMBAT (ARMES)

	#AT	Dégâts (PM/G)	TAC0	Portée	Poids	Taille	Type	Vitesse

Munitions _____ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ _____ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

COMPÉTENCES MARTIALES

COMPÉTENCES DIVERSES ET LANGAGES

Compétence	Trait	Ajust.	Compétence	Trait	Ajust.

TALENTS DE VOLEUR

	Jet %	Armure
Vol à la Tire		
Crocheter des Serrures		
Trouver/Désa. des Pièges		
Mouvements Silencieux		
Se Cacher dans l'Ombre		
Détecter des Bruits		
Grimper		
Lire Langues Inconnues		
Attaque Sournoise		

REPOUSSER LES MORTS-VIVANTS

Squelette, 1 DV	Zombie
Goule, 2 DV	Ombre, 4 DV
Nécrophage, 5 DV	Ghast
Âme en Peine, 6 DV	Momie, 7 DV
Spectre, 8 DV	Vampire, 9 DV
Fantôme, 10 DV	Liche, 11 DV
Spécial	

CAPACITÉS SPÉCIALES

ÉQUIPEMENT

Objet	Poids	Objet	Poids

Rations ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Eau ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ **Total**

SORTS

	1er	2ème	3ème	4ème	5ème	6ème	7ème	8ème	9ème
Sorts par Niveau									

Sphères ou Écoles :

○	○	○

TRÉSOR

1 PP = 5 PO = 10 PE = 50 PA = 500 PC

Pierres précieuses et autres objets de valeur

- Pièces de Platine
- Pièces d'Or
- Pièces d'Électrum
- Pièces d'Argent
- Pièces de Cuivre

NOTES