DUNGEONS & DRAGONS®

Aramil Amakiir

NOM DU PERSONNAGE

Mage Abjurateur 4	Artisan : Joaillier	
CLASSE & NIVEAU	HISTORIQUE	NOM DU JOUEUR
Haut Elfe	Chaotique Bon	
RACE	ALIGNEMENT	POINTS D'EXPÉRIENCE

FORCE -1 (8)

DEXTÉRITÉ +3 (17)

CONSTITUTION +2 (15)

INTELLIGENCE +4 (18)

SAGESSE 0 (11)

CHARISME 0 (11)

INSPIRATION

2 — BONUS DE MAÎTRISE

JETS DE SAUVEGARDE

- ○ ___ Force
- ○ ___ Dextérité
- ○ ___ Constitution
- ◉ 6 Intelligence
- ◉ 3 Sagesse
- ○ ___ Charisme

COMPÉTENCES

- ○ ___ Acrobaties (DEX)
- ◉ 6 Arcanes (INT)
- ○ ___ Athlétisme (FOR)
- ○ ___ Discrétion (DEX)
- ○ ___ Dressage (SAG)
- ○ ___ Escamotage (DEX)
- ○ ___ Histoire (INT)
- ○ ___ Intimidation (CHA)
- ○ ___ Investigation (INT)
- ○ ___ Médecine (SAG)
- ◉ 6 Nature (INT)
- ◉ 2 Perception (SAG)
- ◉ 2 Perspicacité (SAG)
- ◉ 2 Persuasion (CHA)
- ○ ___ Religion (INT)
- ○ ___ Représentation (CHA)
- ○ ___ Survie (SAG)
- ○ ___ Tromperie (CHA)

10 — CA

+3 — INITIATIVE

9 — VITESSE

Points de vie max 26

26 — POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total ___ — DÉS DE VIE

SUCCÈS ○-○-○

ÉCHECS ○-○-○

JdS CONTRE LA MORT

TRAITS DE PERSONNALITÉ

IDÉAUX

LIENS

DÉFAUTS

NOM	BONUS ATT	DÉGÂTS / TYPE
épée courte	2+3	1d6+3
dague	2+3	1d4+3	

ATTAQUES ET SORTS

Dons & Capacités
- vision dans le noir : 18m
- transe : sommeil/2
- ascendance féerique : avantage sauvegarde charme + immunisé au sommeil
- chanceux (3 utilisation)

Magicien Abjurateur
- restauration arcanique
- abjurateur érudit
- protection arcanique -> pv magique

CAPACITÉS ET TRAITS

12 — SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE

Armure : aucune
Armes : Épées courte/longue, Arc, dague, fléchettes, fronde, bâton, arbalète légère
Outils : joaillier
Langue : Elfique, Commun, +2 langues à choisir

AUTRES MAÎTRISES ET LANGUES

PC
PA
PE
PO 125
PP

sacoche à composant
grimoire

ÉQUIPEMENT

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

NOM DU PERSONNAGE

ÂGE	TAILLE	POIDS
YEUX	PEAU	CHEVEUX

APPARENCE DU PERSONNAGE

NOM

SYMBOLE

ALLIÉS ET ORGANISATIONS

Notice d'utilisation (combat) :
pré-combat/1er tour :
- armure de mage
- image miroir
- appelle son familier via action bonus (invocation en amont)
attaque :
- rayon empoisonné pour désavantager
- rayon ardent pour les dégâts
- foulé brumeuse pour tp dans le dos si corps à corps
- couronne du dément sur ennemis à faible sagesse
réaction :
- bouclier si grosse attaque qui passe la CA (très fort en combo avec armure de mage)
- esquive (dextérité)
RAPPEL :
- en lançant des sorts d'abjuration (armure de mage, bouclier) : donne des PV

CAPACITÉS ET TRAITS SUPPLÉMENTAIRES

HISTOIRE DU PERSONNAGE

sac d'érudit : Comprend un sac à dos, un livre de connaissance, une bouteille d'encre, une plume d'écriture, 10 feuilles de parchemin, un petit sac de sable et un petit couteau. Outils de joaillier, une lettre de recommandation de votre guilde, des vêtements de voyage.

TRÉSOR

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Magicien école de l'Abjuration

CLASSE DE LANCEUR DE SORTS
(CARACTÉRISTIQUE POUR LANCER DES SORTS)

8	14	6
SORTS À PRÉPARER CHAQUE JOUR	DD DE SAUVEGARDE DES SORTS	BONUS D'ATTAQUE AVEC UN SORT

SORTS CONNUS

0 SORTS MINEURS

- main de mage
- illusion mineur
- message
- trait de feu
- prestidigitation

NIVEAU DU SORT | EMPLACEMENTS | EMPLACEMENTS UTILISÉS

1 — 4 — 0

PRÉPARÉ | NOM DU SORT

- armure de mage : CA=13+dex 1h
- bouclier : réaction CA+5 + immunité projectil
- rayon empoisonné : 2d8 + sav Const empois
- appel de familier

2 — 3 — 0

- foulé brumeuse : action bonus TP à 9m
- rayon ardent : 3 rayons 2d6 feu
- image miroir : 3 duplicatas
- couronne du dément

3

4

5

6

7

8

9

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.