

Le Magicien				
Joueur		Nom		
Race		Classes Magicien		
Alignement		Niveaux		
Expérience		Matus XP		
Sexe	Age	Poids	Taille ( )	
Peau		Cheveux	Yeux	
Religion		DROITIER / GAUCHER / AMBIDEXTRE		



Points de vie maximum

Caractéristiques				Poids transportable	
	Valeur	Modif.	Temporaires	Lever au-dessus de la tête	x1
Force				Lever du sol	x2
Constitution				Pousser / Tirer	x5
Dextérité				Encombrement	
Intelligence				Déplacement de base	
Sagesse				<b>Particularités de race</b>	
Charisme				Classe de prédilection:	

Encombrement					
	Déplac.	Poids	OEX max	Pén	Course
Léger			Normal	0	Normal
Moyen			+3	-3	Normal
Lourd			+1	-6	x3

Langues	Particularités de classe
	Appel de familier, Écriture de parchemins

Richesses		Or
Platine		
Or		
Argent		
Bronze		

Autres		Valeur	Or

## Bonus de base à l'attaque

	Bonus Total	Base	Carac.	Taille	Divers	Magie	Temp.
Mêlée (FOR)							
Distance (DEX)							
Mains nues (FOR)							

## Jets de sauvegarde

	Total	Base	Carac.	Magie	Divers	Notes
Vigueur (CON)						
Réflexes (DEX)						
Volonté (SAC)						

## Armes

	Attaque	Dégâts	Critique	Portée	Taille	Type	Poids

## Classe d'armure

## Initiative

Optimum	Armure	Bouclier	DEX	Taille	Divers	Initiative	
<input type="text"/>						<input type="text"/>	<input type="text"/>
						DEX	Divers
CA pris au dépourvu	% échec des sorts profanes						
CA attaque de contact	Pénalité d'armure					+	

## Armure et bouclier

	Bonus CA	DEX max	Pénalité	% sorts	Dépl.	Poids

## Points de vie

## Force

## Constitution

## Dextérité

## Déplacement

Actuels:					
Temporaires:					

## Armes maîtrisées

## Armures maîtrisées

Armes courantes	<input type="radio"/>	Armes de guerre	<input type="radio"/>	Légères	<input type="radio"/>	Intermédiaires	<input type="radio"/>
Armes exotiques	<input type="radio"/>			Lourdes	<input type="radio"/>	Boucliers	<input type="radio"/>
Arbalète légère, arbalète lourde							
Bâton ferré, dague, gourdin							

## Compétences

Points de compétence / niveau	(Classe: Magicien)	2	+ bonus d'INT (+1 humains)
Points de compétence / niveau	(Classe: . . . . .)		+ bonus d'INT (+1 humains)
Points de compétence / niveau	(Classe: . . . . .)		+ bonus d'INT (+1 humains)

CC		Total	Rng	Car	Div	Carac.	CC		Total	Rng	Car	Div	Carac.
000	Acrobaties §					DEX	000	Escalade + §					FOR
●00	Alchimie					INC	000	Estimation +					INC
●00	Artisanat +					INC	000	Evasion + §					DEX
000	Artisanat +					INC	000	Fouille +					INC
000	Buff +					CHA	000	Intimidation +					CHA
●00	Concentration +					CON	000	Langage secret					SAG
●00	Connaissance (Mystères)					INC	x00	Lecture sur les livres					INC
●00	Connaissance (Nature)					INC	000	Maîtrise des cordes +					DEX
●00	Connaissance (Religions)					INC	000	Natation +					FOR
●00	Connaissance					INC	000	Perception auditive +					SAG
●00	Connaissance					INC	000	Premiers secours +					SAG
●00	Connaissance des sorts					INC	●00	Profession					SAG
000	Contrefaçon +					INC	000	Profession					SAG
000	Crochetage					DEX	000	Psychologie +					SAG
x00	Décryptage					INC	000	Renseignements +					CHA
000	Déguisement +					CHA	000	Représentation +					CHA
000	Déplacement silencieux + §					DEX	000	Saut + §					FOR
000	Désamorçage / Sabotage					INC	●00	Scrutation +					INC
000	Détection +					SAG	000	Sens de l'orientation					SAG
000	Diplomatie +					CHA	000	Sens de la nature +					SAG
000	Discretion + §					DEX	x00	Utilisation objets magiques					CHA
000	Dressage					CHA	000	Vol à la tire §					DEX
x00	Empathie animale					CHA	000						
000	Equilibre + §					DEX	000						
000	Equitation +					DEX	000						

\*: Non-entraîné ; §: Armure et Encombrement ; Rangs max CC: niveau\*3 ; Rangs max CAC: (niveau\*3) / 2

## Monture, animal de compagnie, familier

Race:	Âge de vie:	Compétences:
Type:	Points de vie:	Âons:
Nom:	Attaques:	Capacités spéciales:
Fonction:	Domages:	
Déplacement:	Classe d'armure:	



# Magie Profane

Niveau	Sorts par jour	Sorts bonus	OO Sauvegarde	Niveau	Sorts par jour	Sorts bonus	OO Sauvegarde
0				5ème			
1er				6ème			
2ème				7ème			
3ème				8ème			
4ème				9ème			

## GRIMOIRE (\* SORTS MAÎTRISÉS)

<p><b>Niveau 0</b></p> <p>Destruction de mort-vivant, Détection de la magie            Détection du poison, Hébètement, Illumination            Lecture de la magie*, Lumière, Lumières dansantes            Manipulation à distance, Ouverture/fermeture            Prestidigitation, Rayon de givre, Réparation            Résistance, Signature magique, Son imaginaire</p>	<p><b>Niveau 1</b></p>
<p><b>Niveau 2</b></p>	<p><b>Niveau 3</b></p>
<p><b>Niveau 4</b></p>	<p><b>Niveau 5</b></p>
<p><b>Niveau 6</b></p>	<p><b>Niveau 7</b></p>
<p><b>Niveau 8</b></p>	<p><b>Niveau 9</b></p>



