

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					
Charisme					

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	
Platine	
Or	
Argent	
Bronze	

Autres		Valeur	

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 (SAG)						

Armes

	Attaque	Dégâts	Critique	Portée	Taille	Type	Poids

Classe d'armure

Initiative

Optimum	Armure	Bouclier	DEX	Taille	Divers	DEX	Divers
<input type="text"/>							
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	Scrutatorion +					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:	Dés de vie:	Compétences:
Type:	Points de vie:	Dons:
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>Niveau 0</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>Niveau 1</p>
<p>Niveau 2</p>	<p>Niveau 3</p>
<p>Niveau 4</p>	<p>Niveau 5</p>
<p>Niveau 6</p>	<p>Niveau 7</p>
<p>Niveau 8</p>	<p>Niveau 9</p>

