



Le Personnage										Armes maîtrisées				Armures maîtrisées											
Joueur			Nom							Armes courantes		Armes de guerre		Légères		Intermédiaires									
Race			Classes											Lourdes		Boucliers									
Alignement			Niveaux											Pavois											
Expérience			Malus XP							Déplacement															
Sexe		Age		Poids		Taille ()				Encombrement		Mètres		Cases		Course (M)		Course (C)		Une minute (M/F/C)		Une heure (M/F)		Une journée (Marche)	
Prêtre			Peau		Cheveux			Yeux			<input type="checkbox"/> Léger														
Points de vie maximum			Religion			Organisation				<input type="checkbox"/> Moyen															
			Région d'origine			Gaucher / Ambidextre / Droitier				<input type="checkbox"/> Lourd															
Caractéristiques				Particularités de race						Particularités de classe						Dons									
		Valeur		Modif.		Temporaires		Classe de prédilection:																	
FORce																									
DEXtérité																									
CONstitution																									
INTelligence																									
SAGesse																									
CHARisme																									
Initiative			Points de vie																						
Dextérité		Divers	Total	Actuels:																					
				temporaires:																					
Bonus de base à l'attaque								Classe d'armure																	
		Bonus Total		Base	Carac.	Taille	Divers	Magie	Lutte	Classe d'armure		Pris au dépourvu		Contact		% échec des sorts		Pénalité d'armure							
Mélée (FOR)																									
Distance (DEX)																									
Armes								Armure		Bouclier		Dextérité		Taille		Magie		Divers		Notes / Spécial					
		Attaque		Dommages		Critique	Portée	Taille	Type	Poids															

Magie divine

Divinité	Panthéon
Symbole sacré	Arme symbolique
Attributions	Alignement
	Heure de prière

Domaines	Sorts			
----------	-------	--	--	--

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

Domaine 2	Repousser les morts-vivants			
-----------	-----------------------------	--	--	--

Pouvoir	Action simple ne provoquant pas d'attaque d'opportunité			
1	Portée: 18 mètres	Durée: 1 minute (10 rounds)		
2	Si le prêtre d'approche à moins de 3 mètres ⇔ libération			
3	Si acculés, les MV subissent -2 à la CA (pas de DEX) et ne font rien			
4	Niveau du prêtre = double DV des morts-vivants ⇔ destruction			
5	Zone d'effet: rayon de 18 mètres (12 cases)			
6	Tentatives par jour (3 + CHA + don éventuel)			
7	Jet de renvoi: 1d20 + modificateur de Charisme			
8	0	Niveau du prêtre -4		
9	1 - 3	Niveau du prêtre -3		

Domaine 3	4 - 6	Niveau du prêtre -2
-----------	-------	---------------------

Pouvoir	7 - 9	Niveau du prêtre -1
1	10 - 12	Niveau du prêtre
2	13 - 15	Niveau du prêtre +1
3	16 - 18	Niveau du prêtre +2
4	19 - 21	Niveau du prêtre +3
5	22 +	Niveau du prêtre +4
6	Jet d'efficacité: 2d6 + Niveau du prêtre + CHA	
7	Total des Dés de vie des morts-vivants repoussés	
8	Les plus proches d'abord	
9	Les morts-vivants repoussés fuient le plus loin possible	

