

# MAGICIEN-ILLUSIONNISTE



|          |                                                |
|----------|------------------------------------------------|
| Nom :    | Race : _____ Niveau : _____ Alignement : _____ |
| Classe : | Religion : _____ Dieu : _____                  |
|          | Langages : _____                               |



Vitesse de base

Résistances : \_\_\_\_\_

Vision : \_\_\_\_\_ Ecoute : \_\_\_\_\_

Détections : \_\_\_\_\_

## HABILITES

|                      |                     |                        |                                   |                      |                                       |                      |                                 |                      |                       |                      |
|----------------------|---------------------|------------------------|-----------------------------------|----------------------|---------------------------------------|----------------------|---------------------------------|----------------------|-----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <b>FORCE</b>        | <input type="text"/> % | Ajustement au toucher             | <input type="text"/> | Ajustement aux dommages               | <input type="text"/> | Défoncer les portes             | <input type="text"/> | Tordre les barreaux   | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | <b>INTELLIGENCE</b> |                        | Langages additionnels             | <input type="text"/> | Pourcentage de connaissance des sorts | <input type="text"/> | Minimum sorts/ niveau           | <input type="text"/> | Maximum sorts/ niveau | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | <b>SAGESSE</b>      |                        | Ajustements aux attaques magiques | <input type="text"/> | Bonus de sorts                        | <input type="text"/> | Risque d'échec aux sorts        | <input type="text"/> |                       |                      |
| <input type="text"/> | <b>DEXTERITE</b>    |                        | Ajustement à la réaction          | <input type="text"/> | Ajustement aux projectiles            | <input type="text"/> | Ajustement à la classe d'armure | <input type="text"/> |                       |                      |
| <input type="text"/> | <b>CONSTITUTION</b> |                        | Ajustement aux points de vie      | <input type="text"/> | Choc métabolique                      | <input type="text"/> | Chance de résurrection          | <input type="text"/> |                       |                      |
| <input type="text"/> | <b>CHARISME</b>     |                        | Nombre max. de suivants           | <input type="text"/> | Ajustement à la loyauté               | <input type="text"/> | Ajustement à la réaction        | <input type="text"/> |                       |                      |

## JETS DE PROTECTION

|                              |                      |
|------------------------------|----------------------|
|                              | Ajustements          |
| Paralyse                     | <input type="text"/> |
| Poison                       | <input type="text"/> |
| Pétrification                | <input type="text"/> |
| Polymorphisme                | <input type="text"/> |
| Baguettes et Bâtons magiques | <input type="text"/> |
| Souffles                     | <input type="text"/> |
| Sortilèges                   | <input type="text"/> |

## COMBAT



### ARMES

Nombre maximum : \_\_\_\_\_ Pénalité dû à la non-maîtrise : \_\_\_\_\_

| ARMES | BONUS |                  | AJUSTEMENTS SUIVANT LES C.A. |   |   |   |   |   |   |   |   |     | DOMMAGES |       | BONUS             |  | ESPACE<br>NECESSAIRE |
|-------|-------|------------------|------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|-----|----------|-------|-------------------|--|----------------------|
|       | Force | toucher<br>Magie | 10                           | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | P/M | G        | Force | dommages<br>Magie |  |                      |
|       |       |                  |                              |   |   |   |   |   |   |   |   |     |          |       |                   |  |                      |
|       |       |                  |                              |   |   |   |   |   |   |   |   |     |          |       |                   |  |                      |
|       |       |                  |                              |   |   |   |   |   |   |   |   |     |          |       |                   |  |                      |
|       |       |                  |                              |   |   |   |   |   |   |   |   |     |          |       |                   |  |                      |
|       |       |                  |                              |   |   |   |   |   |   |   |   |     |          |       |                   |  |                      |

Armure portée : \_\_\_\_\_ Bouclier : \_\_\_\_\_ Ajustement dextérité : \_\_\_\_\_

Autres protections : \_\_\_\_\_ Classe d'armure  sans bouclier  de dos

Ajustement constitution : \_\_\_\_\_ Points de vie

Habiletés spéciales : \_\_\_\_\_

Immunités spéciales : \_\_\_\_\_

### SORTS

Nombre de sorts par niveau : 1) \_\_\_\_\_ 2) \_\_\_\_\_ 3) \_\_\_\_\_ 4) \_\_\_\_\_ 5) \_\_\_\_\_ 6) \_\_\_\_\_ 7) \_\_\_\_\_ 8) \_\_\_\_\_ 9) \_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Animal familier : \_\_\_\_\_

Habiletés spéciales de l'animal : \_\_\_\_\_

### FORCE PSIONIQUE

Attaque \_\_\_\_\_ Défense \_\_\_\_\_

Mode attaque \_\_\_\_\_

Mode défense \_\_\_\_\_

EQUIPEMENTS PORTÉS

GAUCHE

POIDS

CENTRE

POIDS

DROITE

POIDS

OBJETS MAGIQUES

Nourriture

Eau

Poids total autorisé

Poids total porté

Vitesse selon le chargement

Normal

Lourd

Très lourd

Maximum

DESCRIPTION

Age :

Age apparent :

Taille :

Poids :

Signes particuliers :

Couleur des yeux :

Couleur des cheveux :

Classe sociale :

RICHESSSES

Cuivre :

Argent :

Electrum :

Or :

Platine :

Gemmes :

Joyaux :

Divers :

POINTS D'EXPERIENCE

Bonus

+

%

Points d'expérience minimum pour le niveau supérieur :

NOTES

Campagnes et aventures du personnage.