

Le Paladin					
Joueur			Nom		
Race			Classes Paladin		
Alignement Loyal Bon			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
	Détection du mal, Grâce divine, Santé divine
	Imposition des mains (CHA x Niv = PV par jour) []

Richesses	
Platine	
Or	
Argent	
Bronze	

Autres		Valeur		Dons	

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)						Immunisé aux maladies
Réflexes (DEX)						
Volonté (SAC)						

Armes

	Attaque	Dégâts	Critique	Portée	Taille	Type	Poids

Classe d'armure

Initiative

Optimum	Armure	Bouclier	DEX	Taille	Divers	DEX	Divers
<input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>							
$\Rightarrow 10 +$							
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	●	Armes de guerre	●	Légères	●	Intermédiaires	●
Armes exotiques	○			Lourdes	○	Boucliers	●

Compétences

Points de compétence / niveau	(Classe: Paladin)	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
000	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
000	Connaissance (Mystères)					INC	x00	Lecture sur les livres					INC
000	Connaissance (Nature)					INC	000	Maîtrise des cordes +					DEX
●00	Connaissance (Religions)					INC	000	Natation +					FOR
000	Connaissance					INC	000	Perception auditive +					SAG
000	Connaissance					INC	●00	Premiers secours +					SAG
000	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	x00	Scrutation +					INC
000	Détection +					SAG	000	Sens de l'orientation					SAG
●00	Diplomatie +					CHA	000	Sens de la nature +					SAG
000	Discretion + §					DEX	x00	Utilisation objets magiques					CHA
●00	Dressage					CHA	000	Vol à la tire §					DEX
x00	Empathie animale					CHA	000	Langues					
000	Equilibre + §					DEX	000						
●00	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 divine

Divinité		Niveau de lanceur de sorts:			
Symbole sacré		Niveau	Sorts par jour	Sorts bonus	Sauvegarde
Arme symbolique		1er			
Alignement		2ème			
Attributions		3ème			
		4ème			
Repousser les morts vivants		Sorts préparés			
<i>Ne provoque pas d'attaque d'opportunité</i>		Sorts de niveau 1		Préparés	Lancés
<i>Portée: 20 mètres (cône)</i>				○○○○○	□□□□□
<i>Durée: 1 minute</i>				○○○○○	□□□□□
<i>Si le paladin s'approche à - de 3 m → libération</i>				○○○○○	□□□□□
<i>Si acculés, se dépendent mais -2 CA et attaques</i>				○○○○○	□□□□□
<i>Niveau-2 = double OV mort-vivant → destruction</i>		Sorts de niveau 2		Préparés	Lancés
<i>Tentatives par jour (3+CHA+don éventuel)</i>				○○○○○	□□□□□
Renvoi: 1d20 + modificateur de Charisme				○○○○○	□□□□□
0	Niveau du paladin - 6			○○○○○	□□□□□
1 - 3	Niveau du paladin - 5			○○○○○	□□□□□
4 - 6	Niveau du paladin - 4	Sorts de niveau 3		Préparés	Lancés
7 - 9	Niveau du paladin - 3			○○○○○	□□□□□
10 - 12	Niveau du paladin - 2			○○○○○	□□□□□
13 - 15	Niveau du paladin - 1			○○○○○	□□□□□
16 - 18	Niveau du paladin			○○○○○	□□□□□
19 - 21	Niveau du paladin + 1	Sorts de niveau 4		Préparés	Lancés
22 +	Niveau du paladin + 2			○○○○○	□□□□□
Efficacité: 2d6 + niveau - 2				○○○○○	□□□□□
<i>OV total de morts-vivants repoussés</i>				○○○○○	□□□□□
<i>Les plus faibles et les plus proches d'abord</i>				○○○○○	□□□□□