

<div>Les Légendes De Telneria</div> <div>Le guerrier</div>	Le Personnage				Expérience	Point de vie	Points de mana
	Joueur		Alignement				
	Nom		Sexe				
	Race		Taille				
	Classe de prestige		Poids				

Caractéristiques		
	Valeur	Modificateur
FORce		
DEXtérité		
CONstitution		
INTelligence		
SAGesse		
CHARisme		

Compétences		
	Rang	Carac
Artisanat	0 0 0 0 0	INT
Bluff	0 0 0 0 0	CHA
Concentration	0 0 0 0 0	CON
Connaissances	0 0 0 0 0	INT
Crochetage	0 0 0 0 0	DEX
Décryptage	0 0 0 0 0	INT
Déguisement	0 0 0 0 0	CHA
Désamorçage	0 0 0 0 0	INT
Détection	0 0 0 0 0	SAG
Diplomatie	0 0 0 0 0	CHA
Discrétion	0 0 0 0 0	DEX
Dressage	0 0 0 0 0	DEX
Équilibre	0 0 0 0 0	DEX
Escalade	● 0 0 0 0	FOR
Fouille	0 0 0 0 0	INT
Intimidation	● 0 0 0 0	CHA
Natation	0 0 0 0 0	FOR
Perception auditive	0 0 0 0 0	SAG
Premiers secours	0 0 0 0 0	SAG
Psychologie	0 0 0 0 0	SAG
Renseignements	0 0 0 0 0	CHA
Repérage	0 0 0 0 0	INT
Saut	● 0 0 0 0	FOR
Survie	0 0 0 0 0	CON

Armes			
Nom	Dégâts	Portée	Bonus carac

Armures			
Nom	Bonus CA	Résistance	Bonus carac

Objets

Classe d'armure			
Armure	Bouclier	Dextérité	Taille
Base	10	Total	

Résistance physique		Résistance magique	
Équipement		Équipement	

Richesses			
Or		Bronze	

Sorts et techniques		
Nom	Coût (mana)	Effet
Frappe perçante	2	Ignore la CA, pas utilisable à la suite
Désarmement	2	Désarme pour 2 tours
Brise-genou	2	1d4 dégâts, -75% déplacement

Barbare		
Fureur sanguinaire	4	3 frappes, -10CA barbare pour 1 tour, 1 jet par coup
Frappe ambidextre	4	Requiert posture de défense, dégâts x3
Cri de guerre	4	-4 dégâts ennemis, +4 dégâts alliés, 1 tour

Gardien		
Coup de bouclier	4	+3 dégâts, fait tomber l'ennemi
Coup railleur	4	+3 dégâts, ennemi attaque le gardien ensuite
Coup incapacitant	4	+3 dégâts, -50% déplacement

NB : le coût réel est coût + niveau

NB : les dégâts réels sont dégâts + niveau

Toucher en combat		Race / Arme
Mêlée	Modif FOR	
Distance	Modif DEX	
Magique	Modif INT	
Soins	Modif SAG	

Traits raciaux hors caractéristiques

Dons