

<div>Les Légendes De Telneria</div> <div>Le chaman</div>	Le Personnage				Expérience	Point de vie	Points de mana
	Joueur		Alignement				
	Nom		Sexe				
	Race		Taille				
	Classe de prestige		Poids			Telnas	0 0 0 0 0

Caractéristiques		
	Valeur	Modificateur
FORce		
DEXtérité		
CONstitution		
INTelligence		
SAGesse		
CHARisme		

Compétences		
	Rang	Carac
Artisanat	00000	INT
Bluff	00000	CHA
Concentration	●0000	CON
Connaissances	00000	INT
Crochetage	00000	DEX
Décryptage	00000	INT
Déguisement	00000	CHA
Désamorçage	00000	INT
Détection	00000	SAG
Diplomatie	00000	CHA
Discrétion	00000	DEX
Dressage	00000	DEX
Équilibre	00000	DEX
Escalade	00000	FOR
Fouille	00000	INT
Intimidation	00000	CHA
Natation	00000	FOR
Perception auditive	00000	SAG
Premiers secours	●0000	SAG
Psychologie	●0000	SAG
Renseignements	00000	CHA
Repérage	00000	INT
Saut	00000	FOR
Survie	00000	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
Vague de soins	2	Soins par rebonds, 4pv, 3pv, 2pv
Trait de foudre	2	1d4+2 dégâts de nature
Frappe imprégnée	2	Frappe +3 dégâts de nature

Totémiste		
Totem de terre	4	-3 dégâts pour tous les alliés
Totem de foudre	4	Dégâts par rebonds, 1d4+1, 1d4, 1d2+1
Totem d'eau	4	Soigne chaque allié pour 3pv

Mentaliste		
Immobilisation	4	Immobilise pour 2 tours
Lévitiation des armes	4	Attaque normale + 2 dégâts, mais à distance
Contrôle mental	4	Contrôle total pour 1 tour

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