## Les Légendes De Telneria

## Le magicien

	Le Personnage	Expérience	Point de vie
Joueur	Alignement		
Nom	Sexe		
Race	Taille		
Classe de prestige	Poids		Telnas

Carac	Caractéristiques	
	Valeur	Modificateur
FORce		
DEXtérité		
CONstitution		
INTelligence		
SAGesse		
CHArisme		

Compétences		
	Rang	Carac
Artisanat	00000	INT
Bluff	00000	CHA
Concentration	• 0 0 0 0	CON
Connaissances	• 0 0 0 0	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	00000	SAG
Psychologie	• 0 0 0 0	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	

Points de

mana

00000

Résistance	e physique	Résistance	e magique
Équipement		Équipement	

Richesses			
Or		Bronze	

Sorts et techniques		
Nom	Coût (mana)	Effet
Boule de feu	2	1d4+2 points de dégâts de feu
Doigt de givre	2	1d4+1 points de dégâts de givre, -50% mouvement
Vélocité	2	Mouvement augmenté de 50 % pour 2 tours
Arcaniste		

Arca	niste	
Divination	4	Prévoit le mouvement de l'ennemi
Contrôle du temps	4	Fige le présent, permet un tour seul sur le terrain
Explosion des arcanes	4	1d4+1 points de dégâts des arcanes à tous les ennemis

Élémentaliste		
Invocation élémentaire	4	Élémentaire 10pv, avec boule de feu/doigt de givre
Pluie de feu	4	1d4+1 points de dégâts de feu à tous les ennemis
Nova de glace	4	1d4 dégâts de givre à tous, mouvement réduit de 50 %

NB : le coût réel est coût + niveau NB : les dégâts réels sont dégâts + niveau

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

<b>Traits</b>	raciaux	hors	caractéristiques

Dons