Les Légendes **De Telneria**

Le druide

Le Personnage		Expérience	Point de vie	Points de mana
Joueur	Alignement			
Nom	Sexe			
Race	Taille			
Classe de prestige	Poids		Telnas	00000

Caractéristiques		
	Valeur	Modificateur
FORce		
DEXtérité		
CONstitution		
INTelligence		
SAGesse		
CHArisme		

Com	pétences	
	Rang	Carac
Artisanat	00000	INT
Bluff	00000	CHA
Concentration	• 0 0 0 0	CON
Connaissances	00000	INT
Crochetage	00000	DEX
Décryptage	00000	INT
Déguisement	00000	CHA
Désamorçage	00000	INT
Détection	• 0 0 0 0	SAG
Diplomatie	00000	СНА
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	• 0 0 0 0	SAG
Psychologie	00000	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	

00

Résistance physique		Résistance magique	
Équipement		Équipement	

Richesses			
Or		Bronze	

Sorts et techniques		
Nom Coût (mana)		Effet
Toucher guérisseur	2	Soigne 3pv 1 allié, plus 1pv tous les autres
Sarments	2	Immobilise un ennemi pour 2 tours
Forme d'ursidé	2	+2 FOR, -2 dégâts reçus, +1d4 dégâts
Forme d'ursidé	2	. 3

Naturaliste		
Tréants	4	3 arbres, 5pv, 5 dégâts ou soins de 2pv
Colère de la nature	4	1d4+2 dégâts, -50 % mouvement
Tempête orageuse	4	Ennemis repoussés 15m, 1d4 dégâts de chute

Farouche		
Déluge de griffes	4	3 attaques, -20 % dégâts, jet pour chaque
Morsure provocatrice	4	1d4+2 dégâts, monstre attaque le druide ensuite
Coup de patte d'ours	4	1d4+2 dégâts, étourdi pour 1 tour

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	

Traits	raciaux	hors	caractéristiques

Dons			