

<div>Les Légendes De Telneria</div> <div>Le clerc</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	CON
Connaissances	● 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 0	FOR
Fouille	0 0 0 0 0	INT
Intimidation	0 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	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 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
Châtiment céleste	2	1d4+2 dégâts de sacré
Soins de lien	2	Soigne 1 allié pour 4pv, plus 1 autre pour 2pv
Adjuration	2	1d4+2 dégâts sacré à MV / démon, -50 % mouvement

Prêtre		
Résurrection	4	Ressuscite un allié mort avec 50 % pv
Prière de soins	4	Soigne tous les alliés de 5pv
Soins majeurs	4	Soigne 1 allié pour 10pv

Moine		
Bouclier spirituel	4	Protège un allié pour 6 dégâts
Déluge de coups	4	3 coups successifs, -20 % dégâts, jet pour chaque
Frappe inspirée	4	Frappe aux dégâts doublés

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