

# Les contrées de Telneria

## Chaman

Expérience  
(base 100)

Point de vie  
(base 5)

Points de mana  
(base 5)

Telnas : 00000

Nom		Âge	
Race		Sexe	
Alignement		Taille	
Classe de prestige (niv.5)		Poids	



Pièces d'or

### Caractéristiques

Nom (base) (racial)	Valeur	Modificateur	Toucher (racial)
FORce (6) ( )			Mêlée (+ )
HABileté (6) ( )			Distance (+ )
VIGueur (6) ( )			-
INTelligence (7) ( )			Magique (+ )
VOLonté (7) ( )			Soins (+ )
PREstance (8) ( )			-

### Esquive Physique (EP)

Armure	Bouclier	Habilité	Taille
Base	10	Total	

### Esquive Magique (EM)

Amulette	Bonus	Prestance	Taille
	0		
Base	10	Total	

### Compétences

Nom	Rang	Carac
Athlétisme	00000	FOR
Équilibre	00000	HAB
Discrétion (+ )	00000	HAB
Précision	00000	HAB
Survie	00000	VIG
Découverte	●0000	INT
Création	00000	INT
Concentration	●0000	VOL
Perception (+ )	00000	VOL
Tromperie	00000	PRE
Diplomatie	●0000	PRE
Animaphilie	00000	PRE



### Armes (dagues, toutes haches, bâtons, toutes masses)

Nom	Dégâts	Portée	Toucher

### Armures (tissu, cuir, maille, bouclier, amulette)

Nom	Bonus EP EM	Réduc Dégâts	Bonus carac

### Dons (sauvegarde, combat, magie) : niveau 2 , puis 4

-
-

### Traits raciaux hors caractéristiques/compétences/toucher

--

### Objets

--

### Sorts et techniques

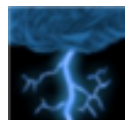
Nom (type, niveau)	Coût (mana)	Effet
Frappe imprégnée (t./n.1)	1 + niv	Deg : arme +2 +niv phys/nature
Trait de foudre (s.o./n.2)	1 + niv	Deg : 1d6 +niv nature
Vague de soins (s.d./n.3)	1 + niv	Soigne 3 alliés : niv/2 [arr. inf.] +1d6, puis +1d4, puis +1d2
Voile des esprits (s.d./z./h.c./n.4)	1 + niv	+5 discrétion Tous les alliés

### Sorts et techniques : Totémiste

Totem de foudre (s.o./n.5)	2 + niv	Deg 3 monstres : niv/2 [arr. inf.] +1d6, puis +1d4, puis +0. /2 tours
Totem d'eau (s.d./n.6)	2 + niv	Soigne tous les alliés niv/2 [arr. inf.], /2 tours
Totem de terre (s.d./n.7)	2 + niv	Réduit les dégâts subis de tous les alliés de 2, /2 tours
Totem de feu (s.o./z./n.8)	2 + niv	Deg à tout le monde : 1d4 +niv /2 tours

### Sorts et techniques : Mentaliste

Immobilisation (s.o./n.5)	2 + niv	Immobilise 1 tour Réduit EP EM de 10
Lévitiation des armes (s.o./n.6)	2 + niv	Arme +niv 30 m de portée
Contrôle mental (s.o./n.7)	2 + niv	Contrôle 1 monstre /1 tour Niv monstre <= 8
Vague assommante (s.o./z./n.8)	2 + niv	Assomme tout ennemi /1 tour 2 tours de recharge



### Mémo sorts/techniques

n.1 : niveau 1  
t. : technique (FOR/HAB)  
s.o. : sort offensif (INT)  
s.s. : sort de soin (VOL)  
s.d. : sort défensif (VOL)  
z. : effet de zone  
h.c. : hors-combat  
JdT : jet de toucher



### Mémo magie

Sacré != Chaos  
Nature != Arcane

### Mémo combat

Actions	Demi-actions	Sorts défensifs/soins
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Déplacement de 10m</li> <li>- Utiliser une compétence</li> <li>- Attaque simple</li> <li>- Utiliser un sort/une technique</li> <li>- Charger : équilibre puis JdT-2</li> <li>- Jet de premiers secours</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser un don</li> <li>- Sortir/changer son arme</li> <li>- Déplacement de 5m</li> <li>- Position de défense : +1 EP</li> <li>- Concentr. spirit. : +1 EM</li> <li>- Position d'attaque : +1 JdT</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 20 (au dé) : effet doublé</li> <li>- 10-19 : effet normal</li> <li>- 5-9 : effet moitié</li> <li>- 2-4 : effet nul</li> <li>- 1 (au dé) : soigneur -1 vie</li> </ul>

### Jet de Premiers Secours

1: mort ; <5: échec ; 5-9: un tour  
10-19: +5pv ; 20: +10pv

### Jet de Dernier Espoir

10+ au 1d20 :  
une action