

Les contrées de Telneria

Guerrier

Expérience
(base 100)

Point de vie
(base 7)

Points de mana
(base 3)

Telnas : ○ ○ ○ ○ ○

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



Pièces d'or

Caractéristiques

Nom (base) (racial)	Valeur	Modificateur	Toucher (racial)
FORce (10) ()			Mêlée (+)
HABileté (8) ()			Distance (+)
VIGueur (10) ()			-
INTelligence (2) ()			Magique (+)
VOLonté (4) ()			Soins (+)
PREstance (6) ()			-

Esquive Physique (EP)

Armure	Bouclier	Habilité	Taille
Base	10	Total	

Esquive Magique (EM)

Amulette	Bonus	Prestance	Taille
0	0	Total	
Base	10	Total	

Compétences

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



Armes (Toutes sauf les baguettes)

Nom	Dégâts	Portée	Toucher

Armures (tissu, cuir, maille, plaque, bouclier)

Nom	Bonus EP EM	Réduc Dégâts	Bonus carac

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

-
-

Traits raciaux hors caractéristiques/compétences/toucher

Objets

Sorts et techniques

Nom (type, niveau)	Coût (mana)	Effet
Frappe perçante (t./n.1)	1 + niv	Arme +2 +niv deg phys Pas de JdT, 1 tour recharge
Désarmement (t./n.2)	1 + niv	Deg : niv/2 [arr. inf.] phys Désarme pour 1 tour
Brise-genou (t./n.3)	1 + niv	Deg : niv/2 [arr. inf.] phys Vitesse -50 %
Rudesse de la guerre (s.d./h.c./n.4)	1 + niv	+5 à la survie /3 tours

Sorts et techniques : Barbare

Fureur sanguinaire (t./n.5)	2 + niv	3 attaques, 3 JdT, Deg : 3x 50 % Arme +niv / -5EP EM barbare
Frappe puissante (s.o./n.6)	2 + niv	Deg : Arme x2 +niv phys Requiert posture d'attaque
Cri de guerre (s.o./z./n.7)	2 + niv	-3 deg ennemis +3 deg alliés
Charge bestiale (s.o./n.8)	2 + niv	Charge normale +1d12 -2 JdT (en plus du -2 de base)

Sorts et techniques : Gardien

Coup de bouclier (t./n.5)	2 + niv	Deg : Arme + niv, ennemi tombe (demi-action pour se lever)
Coup railleur (t./n.6)	2 + niv	Deg : Arme +2 +niv phys Ennemi attaque le gardien
Coup incapacitant (t./n.7)	2 + niv	Deg : Arme +niv phys -2 deg et JdT ennemi
Maîtrise héroïque (t./n.8)	2 + niv	Enlace ennemi : 0 EP/EM Si échec, -10 EP du gardien



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

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