

<b>Les contrées de Telneria</b>	<b>Magicien</b>				<b>Expérience</b> (base 100)	<b>Point de vie</b> (base 4)	<b>Points de mana</b> (base 6)
	Nom		Âge				
Telnas : ○○○○○	Race		Sexe				
	Alignement		Taille				
	Classe de prestige (niv.5)		Poids				
						<b>Pièces d'or</b>	

Caractéristiques			
Nom (base) (racial)	Valeur	Modificateur	Toucher (racial)
FORce (2) ( )			Mêlée (+ )
HABileté (5) ( )			Distance (+ )
VIGueur (5) ( )			-
INTelligence (10) ( )			Magique (+ )
VOLonté (10) ( )			Soins (+ )
PREstance (8) ( )			-

Esquive Physique (EP)			
Armure	Bouclier	Habilité	Taille
	0		
Base	10	Total	

Esquive Magique (EM)			
Amulette	Bonus	Prestance	Taille
	+ 1		
Base	10	Total	

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



Armes (bâtons, dagues, baguettes)			
Nom	Dégâts	Portée	Toucher

Armures (tissu, amulette)			
Nom	Bonus EP EM	Réduc Dégâts	Bonus carac

Dons (magie) : niveau 2 , puis 4			
-			
-			

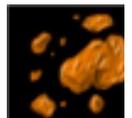
Traits raciaux hors caractéristiques/compétences/toucher			

Objets			

Sorts et techniques		
Nom (type, niveau)	Coût (mana)	Effet
Boule de feu (s.o./n.1)	1 + niv	Deg : 1d10 +niv*2 nature
Doigt de givre (s.o./n.2)	1 + niv	Deg : 1d8 +niv*2 nature Vitesse -50 % /2 tours
Vélocité (s.d./n.3)	1 + niv	Vitesse d'un allié +50 % /2 tours
Invocation régénérante (s.d./h.c./n.4)	1 + niv	Invoque 4 rations Rend 10pv et 10mana hors combat

Sorts et techniques : Arcaniste		
Divination (s.d./n.5)	2 + niv	+10 JdT prochain sort arcaniste +10 esquive 1 allié /1 tour
Contrôle du temps (s.d./n.6)	2 + niv	Déplacement de 100m Sort sans JdT. 2 tours recharge
Explosion des arcanes (s.o./z./n.7)	2 + niv	Deg : 1d8 +niv arcane Tout le monde, 10 mètres
Ouragan des arcanes (s.o./z./n.8)	2 + niv	Assomme tout le monde /1 tour Sauf l'arcaniste, 1 tour recharge

Sorts et techniques : Élémentaliste		
Invocation élémentaire (s.d./n.5)	2 + niv	Feu/Glace : 2d10 pv, 15 EP/EM 2d6 deg nature, /2 tours
Pluie de feu (s.o./z./n.6)	2 + niv	Deg : 1d8 +niv nature Tout le monde, 10 mètres
Nova de glace (s.o./z./n.7)	2 + niv	Deg : 1d6 +niv nature, Vitesse -50 %, Tout le monde, 10m
Forteresse de feu (s.d./n.8)	2 + niv	Max 8m de long Deg contact : 1d10 +niv nature



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