

Les contrées de Telneria

Paladin

Expérience
(base 100)

Point de vie
(base 6)

Points de mana
(base 4)

Telmas : ○ ○ ○ ○ ○

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



Pièces d'or

Caractéristiques

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

Esquive Physique (EP)

Armure	Bouclier	Habilité	Taille
Base	10	Total	

Esquive Magique (EM)

Amulette	Bonus	Prestance	Taille
Base	0	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 (toutes épées, armes d'hast, toutes masses)

Nom	Dégâts	Portée	Toucher

Armures (tissu, cuir, maille, plaque, 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 sacrée (t./n.1)	1 + niv	Deg : Arme +2 +niv phys/sacré
Toucher sacré (s.d./n.2)	1 + niv	Soins : 1d2 + niv 1 allié -2 dégâts subis prochaine attaque
Exorcisme (s.o./n.3)	1 + niv	Deg : 1d8 +niv sacré -50 % vitesse
Pénitence (s.d./n.4)	1 + niv	Prochaine attaque : +5 EP/EM (subie) +5 JdT (infligée)

Sorts et techniques : Templier

Rétribution du juste (t./n.5)	2 + niv	+4 deg +2 JdT Suite à une attaque subie
Infusion du bouclier (s.d./n.6)	2 + niv	+2 EP/EM , -2 deg subis /2 tours
Égide renversante (t./n.7)	2 + niv	Deg : Arme + niv , ennemi tombe (demi-action pour se relever)
Intervention salutaire (t./n.8)	2 + niv	Se place devant 1 allié , encaisse la prochaine attaque , jet d'équilibre

Sorts et techniques : Inquisiteur

Marteau béni (s.o./z./n.5)	2 + niv	Deg : niv sacré , tout ennemi +4 contre impies
Courroux répurgeur (t./n.6)	2 + niv	Deg : Arme +2 +niv phys/sacré +2 JdT
Regard incriminateur (s.o./n.7)	2 + niv	Prochaine attaque subie se retourne contre son auteur
Au bûcher ! (s.o./z./n.8)	2 + niv	Zone de 10m, 1d4 +niv deg sacré si présence



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