

# Les contrées de Telneria

## Rôdeur

Expérience  
(base 100)

Point de vie  
(base 5)

Points de mana  
(base 5)

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 (7) ( )			Mêlée (+ )
HABileté (9) ( )			Distance (+ )
VIGueur (8) ( )			-
INTelligence (6) ( )			Magique (+ )
VOLonté (6) ( )			Soins (+ )
PREstance (4) ( )			-

### Esquive Physique (EP)

Armure	Bouclier	Habilité	Taille
	0		
Base	10	Total	

### Esquive Magique (EM)

Amulette	Bonus	Prestance	Taille
0	0		
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 (Toutes les armes sauf les baguettes)

Nom	Dégâts	Portée	Toucher

### Armures (tissu, cuir)

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
Attaque du familier (t./n.1)	0	Familier, Deg : 1d6 +niv phys 50m de portée
Flèche précise (t./n.2)	1 + niv	Deg : arme +niv phys JdT +2
Flèche puissante (t./n.3)	1 + niv	Deg : arme +2 +niv phys
Éclairer bestial (s.d./h.c./n.4)	0	Familier : 300m de portée +5 discrétion

### Sorts et techniques : Nimrod

Flèches multiples (t./z./n.5)	2 + niv	Deg : 3x arme/2 [arr. sup.], 3 JdT Si plusieurs cibles : -2 JdT
Flèche guidée (t./n.6)	2 + niv	Deg : arme +niv phys, pas de JdT Peut toucher cible en mouvement
Flèche magique (t./n.7)	2 + niv	Deg : arme +2 +niv nature
Flèche vénéneuse (t./n.8)	2 + niv	Deg : arme +2 +niv phys JdT ennemi -2 /1 tour

### Sorts et techniques : Animaphilie

Motivation du familier (s.d./n.5)	2 + niv	Attaque du familier n.1, avec +1d4 deg, +2 JdT
Compassion animale (s.d./n.6)	2 + niv	Deg/soins partagés par moitié Entre rôdeur et familier
Apaisement animal (s.o./n.7)	2 + niv	Bête ennemie n'attaque plus Sauf si provoquée
Appel de la nature (s.d./n.8)	2 + niv	Attire ours brun allié /2 tours Voir page des monstres (bêtes)



### 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