

Les contrées de Telneria

Sombregarde

Expérience
(base 100)

Point de vie
(base 6)

Points de mana
(base 4)

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 (9) ()			Mêlée (+)
HABileté (7) ()			Distance (+)
VIGueur (9) ()			-
INTelligence (4) ()			Magique (+)
VOLonté (5) ()			Soins (+)
PREstance (6) ()			-

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	● 0000	FOR
Équilibre	00000	HAB
Discretion (+)	00000	HAB
Précision	00000	HAB
Survie	● 0000	VIG
Découverte	00000	INT
Création	00000	INT
Concentration	00000	VOL
Perception (+)	00000	VOL
Tromperie	● 0000	PRE
Diplomatie	00000	PRE
Animaphilie	00000	PRE



Armes (épées, haches, armes d'hast, masses)

Nom	Dégâts	Portée	Toucher

Armures (tissu, cuir, maille, plaque)

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 des ténèbres (t./n.1)	1 + niv	Deg : arme +1 +niv phys&chaos -2 JdT ennemi
Sombre menace (t./h.c./n.2)	1 + niv	Jet de diplomatie +5
Vocifération chaotique (t./z./n.3)	1 + niv	-2 EP et JdT Tout ennemi pendant 1 tour
Porte de l'ombre (s.d./n.4)	1 + niv	Téléporte, puis posture défensive

Sorts et techniques : Funeste

Frappe du chaos (t./n.5)	2 + niv	Deg : arme +4 + niv phys&chaos
Trait du chaos (s.o./n.6)	2 + niv	Deg : 2d4 +niv chaos
Poigne chaotique (t./n.7)	2 + niv	Deg : arme +niv Pas de JdT requis
Déluge chaotique (s.o./z./n.8)	2 + niv	Deg : 1d6 +niv chaos Tout le monde

Sorts et techniques : Vampiriste

Frappe de sang (t./n.5)	2 + niv	Deg : arme +2 +niv phys Récupère 1d4 +niv de vie
Percée hémophile (t./n.6)	2 + niv	Deg : arme + niv phys Puis deg par tour : 1d4 phys
Morsure débilatante (t./n.7)	2 + niv	Immobilise 1 tour Deg : 1d2 +niv phys, volés
Sacrifice du sang (s.o./n.8)	2 + niv mana 1d12/2 vie	Deg : arme +niv + 1d12 (même d12 que le coût)



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