

# 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"> <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