

Les contrées de Telneria

Sorcier

Expérience
(base 100)

Point de vie
(base 4)

Points de mana
(base 6)

Telmas : 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 (2) ()			Mêlée (+)
HABileté (5) ()			Distance (+)
VIGueur (6) ()			-
INTelligence (9) ()			Magique (+)
VOLonté (9) ()			Soins (+)
PREstance (9) ()			-

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

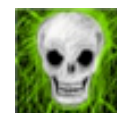
Nom (type, niveau)	Coût (mana)	Effet
Main d'ombre (s.o./n.1)	1 + niv	Deg : 1d8 +niv*2 chaos -2 JdT ennemi
Voile de terreur (s.o./n.2)	1 + niv	Deg : 1d6 +niv*2 chaos Ennemi fuit /1 tour
Rire sadique (s.o./n.3)	1 + niv	-2 EP et JdT 1 ennemi /1 tour
Moisson d'âme (s.o./z/n.4)	1 + niv	Vole niv/2 [arr. sup.] vie ou mana Tout ennemi (max. 3)

Sorts et techniques : Néromant

Réanimation morbide (s.o./n.5)	2 + niv	Contrôle un cadavre inanimé /2 tours
Mur d'ossements (s.d./n.6)	2 + niv	Mur de 4 mètres, niv EP 1d10 +niv*2 vie
Contrôle des morts-vivants (s.o./n.7)	2 + niv	Contrôle un mort-vivant ennemi /2 tours
Nécrose infectieuse (s.o./n.8)	2 + niv	Requiert blessé, empêche soins Deg : 1d6 +niv/2 [arr. inf.] /tour

Sorts et techniques : Démoniste

Invocation démoniaque (s.d./n.5)	2 + niv	Molosse : 2d10 vie, 15EP/EM 2d6 deg phys. /2 tours
Prééminence occulte (s.o./n.6)	2 + niv	Empêche sort ennemi +1d12 deg prochain sort sorcier
Contrôle des démons (s.o./n.7)	2 + niv	Immobilise 1 tour 1d2 +niv deg, volés à l'ennemi
Terreur démoniaque (s.o./z/n.8)	2 + niv	Monstres taille petite/moyenne < 30 m, fuient le combat



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