


| <div>Les contrées de Telneria</div> | Sombregarde | | | | Expérience (base 100) | Point de vie (base 5) | Points de mana (base 3) |
|-------------------------------------|----------------------------|--|--------|--|---|--------------------------|----------------------------|
| | Nom | | Âge | | | | |
| | Race | | Sexe | | | | |
| | Alignement | | Taille | | | | |
| Telnas : 0 0 0 0 0 | Classe de prestige (niv.5) | | Poids | | | | |
| | | | | |  | Pièces d'or | |

| Caractéristiques | | | |
|----------------------|--------|--------------|------------------|
| Nom (base) (racial) | Valeur | Modificateur | Toucher (racial) |
| FORce (9) () | | | Mêlée (+) |
| DEXtérité (7) () | | | Distance (+) |
| CONstitution (9) () | | | - |
| INTelligence (4) () | | | Magique (+) |
| SAGesse (5) () | | | Soins (+) |
| CHARisme (6) () | | | - |

| Esquive Physique (EP) | | | |
|-----------------------|----------|-----------|--------|
| Armure | Bouclier | Dextérité | Taille |
| | 0 | | 0 |
| Base | 10 | Total | |

| Esquive Magique (EM) | | | |
|----------------------|-------|----------|--------|
| Amulette | Bonus | Charisme | Taille |
| 0 | 0 | | 0 |
| Base | 10 | Total | |

| Compétences | | |
|-----------------|-----------|-------|
| Nom | Rang | Carac |
| Athlétisme | ● 0 0 0 0 | FOR |
| Équilibre | 0 0 0 0 0 | DEX |
| Discretion (+) | 0 0 0 0 0 | DEX |
| Précision | 0 0 0 0 0 | DEX |
| Survie | ● 0 0 0 0 | CON |
| Découverte | 0 0 0 0 0 | INT |
| Création | 0 0 0 0 0 | INT |
| Concentration | 0 0 0 0 0 | SAG |
| Perception (+) | 0 0 0 0 0 | SAG |
| Tromperie | ● 0 0 0 0 | CHA |
| Diplomatie | 0 0 0 0 0 | CHA |
| Animaphilie | 0 0 0 0 0 | CHA |



| 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) | 2 + niv | Arme +2+niv deg chaos -2 toucher ennemi |
| Sombre menace (t./h.c./n.2) | 2 + niv | Jet de diplomatie +5+niv |
| Vocifération chaotique (t./z./n.3) | 2 + niv | -2-niv EP et CA tout ennemi |
| Porte de l'ombre (s.d./n.4) | 2 + niv | Téléporte, puis posture défensive |

| Sorts et techniques : Funeste | | |
|--------------------------------|---------|--------------------------------------|
| Frappe du chaos (t./n.5) | 4 + niv | Arme +2+niv deg phys +2 deg chaos |
| Trait du chaos (s.o./n.6) | 4 + niv | 2d4 +2+niv deg chaos |
| Poigne chaotique (t./n.7) | 4 + niv | Arme +niv Pas de JdT requis |
| Déluge chaotique (s.o./z./n.8) | 4 + niv | 1d6 +niv deg chaos Tout le monde |

| Sorts et techniques : Vampiriste | | |
|----------------------------------|----------------------------|--|
| Frappe de sang (t./n.5) | 4 + niv | Arme +2+niv Récupère 1d4 +niv de vie |
| Percée hémophile (t./n.6) | 4 + niv | Arme +niv, puis 1d4 deg/tour |
| Morsure débilitante (t./n.7) | 4 + niv | Immobilise 1 tour 1d2 +niv deg volés à l'ennemi |
| Sacrifice du sang (s.o./n.8) | 4 + niv mana 1d12/2 vie | Arme +niv + 1d12 (même d12 que le coût) |



| Mémo sorts/techniques |
|---|
| n.1 : niveau 1 t. : technique s.o. : sort offensif s.s. : sort de soin s.d. : sort défensif 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 10m - Utiliser une compétence - Attaque simple - Utiliser un sort/une technique - Charger : équilibre + JdT - Jet de premiers secours | <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un don - Sortir/changer son arme - Déplacement de 5m - Position défense : +1 EP - Concentr. spirit. : +1 EM - Position d'attaque : +1 JdT | <ul style="list-style-type: none"> - 20 (dé) : effet doublé - 10-19 : effet normal - 5-9 : effet moitié - 2-4 : effet nul - 1 (dé) : soigneur 1 dégât |

| 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 |
|-----------------------|-----------------------------|
|-----------------------|-----------------------------|