


Les contrées de Telneria	Roublard				Expérience (base 100)	Point de vie (base 5)	Points de mana (base 5)
	Nom		Âge				
	Race		Sexe				
	Alignement		Taille				
Telmas : 00000	Classe de prestige (niv.5)		Poids			Pièces d'or	

Caractéristiques			
Nom (base) (racial)	Valeur	Modificateur	Toucher (racial)
FORce (6) ()			Mêlée (+)
HABileté (10) ()			Distance (+)
VIGueur (8) ()			-
INTelligence (5) ()			Magique (+)
VOLonté (6) ()			Soins (+)
PREstance (5) ()			-

Esquive Physique (EP)			
Armure	Bouclier	Habileté	Taille
	0		
Base	10	Total	

Esquive Magique (EM)			
Amulette	Bonus	Prestance	Taille
0	0		
Base	10	Total	

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



Armes (Dagues, épées 1M, masses 1m, haches 1M, arcs, arbalètes)			
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
Échauffement am- bidextre (s.d./n.1)	1 + niv	Chaque attaque = 2ème attaque -4 JdT, 50 % deg [arr. inf.]
Frappe pernicieuse (t./n.2)	1 + niv	Deg : arme +4 +niv phys Doit être dans le dos de l'ennemi
Frappe étour- -dissante (t./n.3)	1 + niv	Deg : arme +2 +niv, requiert dos 15+ au 1d20 assomme /1 tour
Pas de l'ombre (s.d./h.c./n.4)	1 + niv	+10 discrétion dans les zones d'ombre

Sorts et techniques : Assassin		
Tranche-gorge (t./n.5)	2 + niv	Deg : arme*2 +niv, puis 1d4 /tour Requiert dos et pas encore vu
Frappe au point faible (t./n.6)	2 + niv	Deg : arme +4 +niv phys
Fracture-cheville (t./n.7)	2 + niv	Deg : arme +niv Prochain déplacement → chute
Déchaînement cruel (t./n.8)	2 + niv	2 attaques : arme +niv phys -4 JdT pour chacune

Sorts et techniques : Fourbe		
Poudre aux yeux (s.o./z./n.5)	2 + niv	Aveugle les ennemis <10 m /1 tour
Illusion (s.d./n.6)	2 + niv	Double illusoire Ennemis l'attaquent 1 fois
Retrait de pré- -caution (s.d./n.7)	2 + niv	Déplacement de 30 m
Provocation horri- -pilante (t./n.8)	2 + niv	Deg : arme +niv phys, ennemi attaque roublard avec -4 JdT



Mémo sorts/techniques
n.1 : niveau 1 t. : technique (FOR/HAB) s.o. : sort offensif (INT) s.s. : sort de soin (ESP) s.d. : sort défensif (ESP) 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
--------------------------	-----------------------------