


<div>Les contrées de Telneria</div>	Sombregarde				Expérience (base 100)	Point de vie (base 6)	Points de mana (base 4)
	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		
Base	10	Total	

Esquive Magique (EM)			
Amulette	Bonus	Charisme	Taille
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)	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 débilitante (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/DEX) s.o. : sort offensif (INT) s.s. : sort de soin (SAG) s.d. : sort défensif (SAG) 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
- Déplacement 10m - Utiliser une compétence - Attaque simple - Utiliser un sort/une technique - Charger : équilibre + JdT - Jet de premiers secours	- Utiliser un don - Sortir/changer son arme - Déplacement de 5m - Position défense : +1 EP - Concentr. spirit. : +1 EM - Position d'attaque : +1 JdT	- 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
------------------------------	-----------------------------