


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

| Caractéristiques     |        |              |                  |
|----------------------|--------|--------------|------------------|
| Nom (base) (racial)  | Valeur | Modificateur | Toucher (racial) |
| FORce (7) ( )        |        |              | Mêlée (+ )       |
| HABileté (9) ( )     |        |              | Distance (+ )    |
| VIGueur (8) ( )      |        |              | -                |
| INTelligence (6) ( ) |        |              | Magique (+ )     |
| VOLonté (6) ( )      |        |              | Soins (+ )       |
| PREstance (4) ( )    |        |              | -                |

| 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      | 0 0 0 0 0 | FOR   |
| Équilibre       | ● 0 0 0 0 | HAB   |
| Discrétion (+ ) | ● 0 0 0 0 | HAB   |
| Précision       | 0 0 0 0 0 | HAB   |
| Survie          | 0 0 0 0 0 | VIG   |
| Découverte      | 0 0 0 0 0 | INT   |
| Création        | 0 0 0 0 0 | INT   |
| Concentration   | 0 0 0 0 0 | VOL   |
| Perception (+ ) | 0 0 0 0 0 | VOL   |
| Tromperie       | 0 0 0 0 0 | PRE   |
| Diplomatie      | 0 0 0 0 0 | PRE   |
| Animaphilie     | ● 0 0 0 0 | PRE   |



| Armes (Toutes les armes sauf les baguettes) |        |        |         |
|---|--------|--------|---------|
| 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<br>(type, niveau)                | Coût<br>(mana) | Effet  |
| Attaque du familier<br>(t./n.1)      | 0              | Familier, Deg : 1d6 +niv phys<br>50m de portée |
| Flèche précise<br>(t./n.2)           | 1 + niv        | Deg : arme +niv phys<br>JdT +2                 |
| Flèche puissante<br>(t./n.3)         | 1 + niv        | Deg : arme +2 +niv phys                        |
| Éclaireur bestial<br>(s.d./h.c./n.4) | 0              | Familier : 300m de portée<br>+5 discrétion     |

| Sorts et techniques : Nimrod     |         |   |
|----------------------------------|---------|---|
| Flèches multiples<br>(t./z./n.5) | 2 + niv | Deg : 3x arme/2 [arr. sup.], 3 JdT<br>Si plusieurs cibles : -2 JdT  |
| Flèche guidée<br>(t./n.6)        | 2 + niv | Deg : arme +niv phys, pas de JdT<br>Peut toucher cible en mouvement |
| Flèche magique<br>(t./n.7)       | 2 + niv | Deg : arme +2 +niv nature   |
| Flèche vénéneuse<br>(t./n.8)     | 2 + niv | Deg : arme +2 +niv phys<br>JdT ennemi -2 /1 tour                    |

| Sorts et techniques : Animaphilie    |         |   |
|--------------------------------------|---------|---|
| Motivation du<br>familier (s.d./n.5) | 2 + niv | Attaque du familier n.1, avec<br>+1d4 deg, +2 JdT                 |
| Compassion<br>animale (s.d./n.6)     | 2 + niv | Deg/soins partagés par moitié<br>Entre rôdeur et familier         |
| Apaisement<br>animal (s.o./n.7)      | 2 + niv | Bête ennemie n'attaque plus<br>Sauf si provoquée                  |
| Appel de la nature<br>(s.d./n.8)     | 2 + niv | Attire ours brun allié /2 tours<br>Voir page des monstres (bêtes) |



| Mémo sorts/techniques   |
|---|
| n.1 : niveau 1<br>t. : technique (FOR/HAB)<br>s.o. : sort offensif (INT)<br>s.s. : sort de soin (ESP)<br>s.d. : sort défensif (ESP)<br>z. : effet de zone<br>h.c. : hors-combat<br>JdT : jet de toucher |



| Mémo magie                         |
|------------------------------------|
| Sacré != Chaos<br>Nature != Arcane |

| Mémo combat  |  |   |
|--|--|---|
| Actions  | Demi-actions   | Sorts défensifs/soins   |
| - Déplacement de 10m<br>- Utiliser une compétence<br>- Attaque simple<br>- Utiliser un sort/une technique<br>- Charger : équilibre puis JdT-2<br>- Jet de premiers secours | - Utiliser un don<br>- Sortir/changer son arme<br>- Déplacement de 5m<br>- Position de défense : +1 EP<br>- Concentr. spirit. : +1 EM<br>- Position d'attaque : +1 JdT | - 20 (au dé) : effet doublé<br>- 10-19 : effet normal<br>- 5-9 : effet moitié<br>- 2-4 : effet nul<br>- 1 (au dé) : soigneur -1 vie |

|                               |   |
|-------------------------------|---|
| Jet de<br>Premiers<br>Secours | 1: mort ; <5: échec ; 5-9: un tour<br>10-19: +5pv ; 20: +10pv |
|-------------------------------|---|

|                          |                             |
|--------------------------|-----------------------------|
| Jet de<br>Dernier Espoir | 10+ au 1d20 :<br>une action |
|--------------------------|-----------------------------|