


Les contrées de Telneria Telnas : 00000	Sombregarde				Expérience (base 100)	Point de vie (base 5)	Points de mana (base 3)
	Joueur		Alignement				
	Nom		Sexe				
	Race		Taille				
	Classe de prestige		Poids				
						Pièces d'or	

Caractéristiques				Esquive Physique (EP)			
Nom (base) (racial)	Valeur	Modificateur	Toucher (racial)	Armure	Bouclier	Dextérité	Taille
FORce (9) ()			Mêlée (+)		0		0
DEXtérité (7) ()			Distance (+)	Base	10	Total	
CONstitution (9) ()			-				
INTelligence (4) ()			Magique (+)	Esquive Magique (EM)			
SAGesse (5) ()			Soins (+)	Amulette	Bonus	Charisme	Taille
CHARisme (6) ()			-	0	0		0
				Base	10	Total	

Compétences			Armes (épées, haches, armes d'hast, masses)			
Nom	Rang	Carac	Nom	Dégâts	Portée	Toucher
Athlétisme	● 0 0 0 0	FOR				
Équilibre	0 0 0 0 0	DEX				
Discrétion (+)	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	Armures (tissu, cuir, maille, plaque)			
Création	0 0 0 0 0	INT	Nom	Bonus EP EM	Réduc Dégâts	Bonus carac
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	Dons (sauvegarde, combat, magie) : niveau 2 , puis 4			

Sorts et techniques			Traits raciaux hors caractéristiques/compétences/toucher			
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			Sorts et techniques : Vampiriste		
Frappe du chaos (t./n.5)	4 + niv	Arme +2+niv deg phys +2 deg chaos	Frappe de sang (t./n.5)	4 + niv	Arme +2+niv Récupère 1d4 +niv de vie
Trait du chaos (s.o./n.6)	4 + niv	2d4 +2+niv deg chaos	Percée hémophile (t./n.6)	4 + niv	Arme +niv, puis 1d4 deg/tour
Poigne chaotique (t./n.7)	4 + niv	Arme +niv Pas de JdT requis	Morsure débilitante (t./n.7)	4 + niv	Immobilise 1 tour 1d2 +niv deg volés à l'ennemi
Déluge chaotique (s.o./z./n.8)	4 + niv	1d6 +niv deg chaos Tout le monde	Sacrifice du sang (s.o./n.8)	4 + niv mana 1d12/2 vie	Arme +niv + 1d12 (même d12 que le coût)

Mémo sorts/techniques		Mémo combat	
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		Actions - Déplacement 10m - Utiliser une compétence - Attaque simple - Utiliser un sort/une technique - Charger : équilibre + JdT - Jet de premiers secours	
		Demi-actions - Utiliser un don - Sortir/changer son arme - Déplacement de 5m - Position défense : +1 EP - Concentr. spirit. : +1 EM - Position d'attaque : +1 JdT	
		Sorts défensifs/soins - 20 (dé) : effet doublé - 10-19 : effet normal - 5-9 : effet moitié - 2-4 : effet nul - 1 (dé) : soigneur 1 dégât	
Mémo magie Sacré != Chaos Nature != Arcane		Premiers Secours 1: mort ; <5: échec ; 5-9: un tour 10-19: +5pv ; 20: +10pv	Jet de Sauvegarde 10+ au 1d20 : une action