


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

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

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

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

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



Armes (dagues, toutes haches, bâtons, toutes masses)			
Nom	Dégâts	Portée	Toucher

Armures (tissu, cuir, maille, bouclier, amulette)			
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 imprégnée (t./n.1)	1 + niv	Deg : arme +2 +niv phys/nature
Trait de foudre (s.o./n.2)	1 + niv	Deg : 1d6 +niv nature
Vague de soins (s.d./n.3)	1 + niv	Soigne 3 alliés : niv/2 [arr. inf.] +1d6, puis +1d4, puis +1d2
Voile des esprits (s.d./z./h.c./n.4)	1 + niv	+5 discrétion Tous les alliés

Sorts et techniques : Totémiste		
Totem de foudre (s.o./n.5)	2 + niv	Deg 3 monstres : niv/2 [arr. inf.] +1d6, puis +1d4, puis +o. /2 tours
Totem d'eau (s.d./n.6)	2 + niv	Soigne tous les alliés niv/2 [arr. inf.], /2 tours
Totem de terre (s.d./n.7)	2 + niv	Réduit les dégâts subis de tous les alliés de 2, /2 tours
Totem de feu (s.o./z./n.8)	2 + niv	Deg à tout le monde : 1d4 +niv /2 tours

Sorts et techniques : Mentaliste		
Immobilisation (s.o./n.5)	2 + niv	Immobilise 1 tour Réduit EP EM de 10
Lévitiation des armes (s.o./n.6)	2 + niv	Arme +niv 30 m de portée
Contrôle mental (s.o./n.7)	2 + niv	Contrôle 1 monstre /1 tour Niv monstre <= 8
Vague assomm- ante (s.o./z./n.8)	2 + niv	Assomme tout ennemi /1 tour 2 tours de recharge



Mémo sorts/techniques
n.1 : niveau 1 t. : technique (FOR/HAB) s.o. : sort offensif (INT) s.s. : sort de soin (VOL) s.d. : sort défensif (VOL) 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 de 10m - Utiliser une compétence - Attaque simple - Utiliser un sort/une technique - Charger : équilibre puis JdT-2 - Jet de premiers secours	- Utiliser un don - Sortir/changer son arme - Déplacement de 5m - Position de défense : +1 EP - Concentr. spirit. : +1 EM - Position d'attaque : +1 JdT	- 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
--------------------------	-----------------------------