


Les contrées de Telneria	Clerc				Expérience (base 100)	Point de vie (base 4)	Points de mana (base 6)
	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 (2) ()			Mêlée (+)
HABileté (5) ()			Distance (+)
VIGueur (6) ()			-
INTelligence (9) ()			Magique (+)
VOLonté (9) ()			Soins (+)
PREstance (9) ()			-

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

Esquive Magique (EM)			
Amulette	Bonus	Prestance	Taille
	+ 1		
Base	10	Total	

Compétences		
Nom	Rang	Carac
Athlétisme	0 0 0 0 0	FOR
Équilibre	0 0 0 0 0	HAB
Discretion (+)	0 0 0 0 0	HAB
Précision	0 0 0 0 0	HAB
Survie	0 0 0 0 0	VIG
Découverte	● 0 0 0 0	INT
Création	0 0 0 0 0	INT
Concentration	● 0 0 0 0	VOL
Perception (+)	0 0 0 0 0	VOL
Tromperie	0 0 0 0 0	PRE
Diplomatie	● 0 0 0 0	PRE
Animaphilie	0 0 0 0 0	PRE



Armes (bâtons, masses, baguettes)			
Nom	Dégâts	Portée	Toucher

Armures (tissu, amulette)			
Nom	Bonus EP EM	Réduc Dégâts	Bonus carac

Dons (magie) : niveau 2 , puis 4			
-			
-			

Traits raciaux hors caractéristiques/compétences/toucher			

Objets			

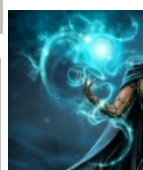
Sorts et techniques		
Nom (type, niveau)	Coût (mana)	Effet
Châtiment céleste (s.o./n.1)	1 + niv	Deg : 1d6 +niv sacré
Soins de lien (s.d./n.2)	1 + niv	Soins : 1d4 +niv vie, 1 allié 1d2 +niv vie 1 allié
Adjuration (s.o./n.3)	1 + niv	Deg : 1d10 +niv sacré, vitesse -50 % /1 tour, MV/démon
Prosélytisme (s.o./h.c./n.4)	1 + niv	+5 au jet de diplomatie

Sorts et techniques : Prêtre		
Résurrection (s.d./n.5)	2 + niv	Réanime un allié Se réveille avec niv vie et mana
Prière de soins (s.d./z./n.6)	2 + niv	Soins : 1d4 +niv vie Tous les alliés
Soins majeurs (s.d./n.7)	2 + niv	Soins : 1d10 +niv, 1 allié
Déferlement sacré (s.o./z./n.8)	2 + niv	Deg : 1d4 +niv sacré, tout monstre Soins : niv vie, tout allié

Sorts et techniques : Moine		
Frappe inspirée (t./n.5)	2 + niv	Deg : arme +1d4 +niv phys +2 au JdT sur cette attaque
Bouclier spirituel (s.d./n.6)	2 + niv	Prochaine attaque subie : Dégâts réduits de 1d8 +niv
Déluge de coups (t./n.7)	2 + niv	3 attaques, JdT pour chaque Deg : 50 % de l'arme chaque
Frappe impé- -tueuse (t./n.8)	2 + niv	Deg : arme +1d12 +niv phys EP/EM moine -4 /1 tour



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
- 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
--------------------------	-----------------------------