


Les contrées de Telneria	Sorcier				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 (+)
DEXTérité (5) ()			Distance (+)
CONStitution (6) ()			-
INTelligence (9) ()			Magique (+)
SAGesse (9) ()			Soins (+)
CHARisme (9) ()			-

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

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

Compétences		
Nom	Rang	Carac
Athlétisme	0 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 0	CON
Découverte	● 0 0 0 0	INT
Création	0 0 0 0 0	INT
Concentration	● 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 (bâtons, dagues, 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
Main d'ombre (s.o./n.1)	1 + niv	Deg : 1d8 +niv*2 chaos -2 JdT ennemi
Voile de terreur (s.o./n.2)	1 + niv	Deg : 1d6 +niv*2 chaos Ennemi fuit /1 tour
Rire sadique (s.o./n.3)	1 + niv	-2 EP et JdT 1 ennemi /1 tour
Moisson d'âme (s.o./n.4)	1 + niv	Vole niv/2 (arr.sup.) vie ou mana Tout ennemi (max. 3)

Sorts et techniques : Nécromant		
Réanimation morbide (s.o./n.5)	2 + niv	Contrôle un cadavre inanimé /2 tours
Mur d'ossements (s.d./n.6)	2 + niv	Mur de 4 mètres, niv EP 1d10 +niv*2 vie
Contrôle des morts- vivants (s.o./n.7)	2 + niv	Contrôle un mort-vivant ennemi /2 tours
Nécrose infectieuse (s.o./n.8)	2 + niv	Requiert blessé, empêche guérison Deg : 1d6 +niv/2 (arr.inf.) /tour

Sorts et techniques : Démoniste		
Frappe de sang (t./n.5)	2 + niv	Arme +2+niv Récupère 1d4 +niv de vie
Percée hémophilie (t./n.6)	2 + niv	Arme +niv, puis 1d4 deg/tour
Morsure débilatante (t./n.7)	2 + niv	Immobilise 1 tour 1d2 +niv deg volés à l'ennemi
Sacrifice du sang (s.o./n.8)	2 + niv	Arme +niv + 1d12 (même d12 que le coût)



Mémo sorts/techniques
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

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