


<div>Les contrées de Telneria</div>	Sombregarde				Expérience (base 100)	Point de vie (base 5)	Points de mana (base 3)
	Nom		Âge				
	Race		Sexe				
	Alignement		Taille				
Telnas : 00000	Classe de prestige (niv.5)		Poids				
						Pièces d'or	

Caractéristiques			
Nom (base) (racial)	Valeur	Modificateur	Toucher (racial)
FORce (9) ()			Mêlée (+)
DEXtérité (7) ()			Distance (+)
CONstitution (9) ()			-
INTelligence (4) ()			Magique (+)
SAGesse (5) ()			Soins (+)
CHARisme (6) ()			-

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

Esquive Magique (EM)			
Amulette	Bonus	Charisme	Taille
0	0		0
Base	10	Total	

Compétences		
Nom	Rang	Carac
Athlétisme	● 0000	FOR
Équilibre	00000	DEX
Discretion (+)	00000	DEX
Précision	00000	DEX
Survie	● 0000	CON
Découverte	00000	INT
Création	00000	INT
Concentration	00000	SAG
Perception (+)	00000	SAG
Tromperie	● 0000	CHA
Diplomatie	00000	CHA
Animaphilie	00000	CHA



Armes (épées, haches, armes d'hast, masses)			
Nom	Dégâts	Portée	Toucher

Armures (tissu, cuir, maille, plaque)			
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 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		
Frappe du chaos (t./n.5)	4 + niv	Arme +2+niv deg phys +2 deg chaos
Trait du chaos (s.o./n.6)	4 + niv	2d4 +2+niv deg chaos
Poigne chaotique (t./n.7)	4 + niv	Arme +niv Pas de JdT requis
Déluge chaotique (s.o./z./n.8)	4 + niv	1d6 +niv deg chaos Tout le monde

Sorts et techniques : Vampiriste		
Frappe de sang (t./n.5)	4 + niv	Arme +2+niv Récupère 1d4 +niv de vie
Percée hémophile (t./n.6)	4 + niv	Arme +niv, puis 1d4 deg/tour
Morsure débilitante (t./n.7)	4 + niv	Immobilise 1 tour 1d2 +niv deg volés à l'ennemi
Sacrifice du sang (s.o./n.8)	4 + niv mana 1d12/2 vie	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
-----------------------	-----------------------------