

Les contrées de Telneria	Magicien				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 (5) ()			-
INTelligence (10) ()			Magique (+)
VOLonté (10) ()			Soins (+)
PREstance (8) ()			-

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
Discrétion (+)	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	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 0	PRE
Animaphilie	0 0 0 0 0	PRE



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
Boule de feu (s.o./n.1)	1 + niv	Deg : 1d10 +niv*2 nature
Doigt de givre (s.o./n.2)	1 + niv	Deg : 1d8 +niv*2 nature Vitesse -50 % /2 tours
Vélocité (s.d./n.3)	1 + niv	Vitesse d'un allié +50 % /2 tours
Invocation régénér- ante (s.d./h.c./n.4)	1 + niv	Invoque 4 rations Rend 10pv et 10mana hors combat

Sorts et techniques : Arcaniste		
Divination (s.d./n.5)	2 + niv	+10 JdT prochain sort arcaniste +10 esquive 1 allié /1 tour
Contrôle du temps (s.d./n.6)	2 + niv	Déplacement de 100m Sort sans JdT. 2 tours recharge
Explosion des arca- nes (s.o./z./n.7)	2 + niv	Deg : 1d8 +niv arcane Tout le monde, 10 mètres
Ouragan des arca- nes (s.o./z./n.8)	2 + niv	Assomme tout le monde /1 tour Sauf l'arcaniste, 1 tour recharge

Sorts et techniques : Élémentaliste		
Invocation élém- -entaire (s.d./n.5)	2 + niv	Feu/Glace : 2d10 pv, 15 EP/EM 2d6 deg nature, /2 tours
Pluie de feu (s.o./z./n.6)	2 + niv	Deg : 1d8 +niv nature Tout le monde, 10 mètres
Nova de glace (s.o./z./n.7)	2 + niv	Deg : 1d6 +niv nature, Vitesse -50 %, Tout le monde, 10m
Forteresse de feu (s.d./n.8)	2 + niv	Max 8m de long Deg contact : 1d10 +niv nature



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
<ul style="list-style-type: none"> - Déplacement de 10m - Utiliser une compétence - Attaque simple - Utiliser un sort/une technique - Charger : équilibre puis JdT-2 - Jet de premiers secours 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un don - Sortir/changer son arme - Déplacement de 5m - Position de défense : +1 EP - Concentr. spirit. : +1 EM - Position d'attaque : +1 JdT 	<ul style="list-style-type: none"> - 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
--------------------------	-----------------------------