


Les contrées de Telneria Telnas : 00000	Sorcier				Expérience (base 100)	Point de vie (base 4)	Points de mana (base 6)
	Nom		Âge				
	Race		Sexe				
	Alignement		Taille				
	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
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 0	INT
Concentration	● 0 0 0 0	VOL
Perception (+)	0 0 0 0 0	VOL
Tromperie	● 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
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./z/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 soins Deg : 1d6 +niv/2 [arr. inf.] /tour

Sorts et techniques : Démoniste		
Invocation démoniaque (s.d./n.5)	2 + niv	Molosse : 2d10 vie, 15EP/EM 2d6 deg phys, /2 tours
Prééminence occulte (s.o./n.6)	2 + niv	Empêche sort ennemi +1d12 deg prochain sort sorcier
Contrôle des démons (s.o./n.7)	2 + niv	Immobilise 1 tour 1d2 +niv deg, volés à l'ennemi
Terreur démoniaque (s.o./z/n.8)	2 + niv	Monstres taille petite/moyenne < 30 m, fuient le combat



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