


Les contrées de Telneria	Druide				Expérience (base 100)	Point de vie (base 5)	Points de mana (base 5)
	Nom		Âge				
	Race		Sexe				
	Alignement		Taille				
Telnas : ○ ○ ○ ○ ○	Classe de prestige (niv.5)		Poids				
						Pièces d'or	

Caractéristiques			
Nom (base) (racial)	Valeur	Modificateur	Toucher (racial)
FORce (5) ()			Mêlée (+)
HABileté (6) ()			Distance (+)
VIGueur (6) ()			-
INTelligence (8) ()			Magique (+)
VOLonté (9) ()			Soins (+)
PREstance (6) ()			-

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	○ ○ ○ ○ ○	FOR
Équilibre	○ ○ ○ ○ ○	HAB
Discrétion (+)	○ ○ ○ ○ ○	HAB
Précision	○ ○ ○ ○ ○	HAB
Survie	○ ○ ○ ○ ○	VIG
Découverte	○ ○ ○ ○ ○	INT
Création	○ ○ ○ ○ ○	INT
Concentration	● ○ ○ ○ ○	VOL
Perception (+)	○ ○ ○ ○ ○	VOL
Tromperie	○ ○ ○ ○ ○	PRE
Diplomatie	● ○ ○ ○ ○	PRE
Animaphilie	● ○ ○ ○ ○	PRE



Armes (Dagues, toutes masses, bâtons)			
Nom	Dégâts	Portée	Toucher

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

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

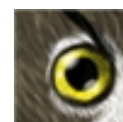
Traits raciaux hors caractéristiques/compétences/toucher			

Objets			

Sorts et techniques		
Nom (type, niveau)	Coût (mana)	Effet
Toucher guérisseur (s.d./n.1)	1 + niv	Soins : 1d2 +niv 1 allié +niv alliés à <10m
Sarments (s.o./n.2)	1 + niv	Cible ne peut plus se déplacer Mais peut se battre, /2 tours
Forme d'ursidé (s.d./n.3)	1 + niv	Deg subis -3 Deg infligés +3
Communion sylvai- ne (s.d./z./h.c./n.4)	1 + niv	+3 discrétion/perception Tous les alliés

Sorts et techniques : Naturaliste		
Tréants (s.d./n.5)	2 + niv	2 arbres : +3 EM +3 JdT mag 1 allié, /2 tours
Colère de la nature (s.o./n.6)	2 + niv	Deg : 1d8 +niv nature -50 % vitesse
Tempête orageuse (s.o./z./n.7)	2 + niv	Repousse tout le monde → 20m 1d4 +niv nature
Grâce de la nature (s.o./z./n.8)	2 + niv	Deg : 1d4 +niv nature, tout monstre. Soins : niv vie, tout allié

Sorts et techniques : Farouche		
Coup de patte d'ours (t./n.5)	2 + niv	Deg : arme +niv phys 15+ au 1d20 assomme /1 tour
Morsure provo- catrice (t./n.6)	2 + niv	Deg : arme +niv phys, provoque. Immobilise /1 tour
Déluge de griffes (t./z./n.7)	2 + niv	Deg : 3x arme/2 [arr. sup.], 3 JdT. Si plusieurs cibles : -2 JdT
Étreinte sauvage (t./n.8)	2 + niv	Deg : niv/2 [arr. Sup.] Immobilise au sol



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