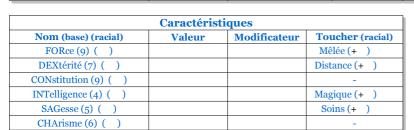
Les contrées Points de Expérience Point de vie **Sombregarde** mana (base 3) (base 100) (base 5) de Telneria Nom Race Sexe Taille Alignement Telnas: 00000 Classe de Pièces d'or

Poids

Armure

Base



prestige (niv.5)

€		
Esquive Pl	hysique (EP)	
Bouclier	Dextérité	Taille
0		0
10	Total	

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

Com	pétences	
Nom	Rang	Carac
Athlétisme	• 0 0 0 0	FOR
Équilibre	00000	DEX
Discrétion (+)	00000	DEX
Précision	00000	DEX
Survie	• 0 0 0 0	CON
Découverte	00000	INT
Création	00000	INT
Concentration	00000	SAG
Perception (+)	00000	SAG
Tromperie	• 0 0 0 0	СНА
Diplomatie	00000	CHA
Animaphilie	00000	CHA

Nom			
INUIII	Bonus EP EM	Réduc Dégâts	Bonus carac

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

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

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 cha- -otique (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	

Tra	its raciaux hors caractéristi	ques/compétences/toucher	

Objets	ı
	ı
	ı
	ı
	ı

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 chaoti- -que (s.o./z./n.8)	4 + niv	1d6 +niv deg chaos Tout le monde

Sorts et techniques : Vampiriste			
1 ± 1		Arme +2+niv Récupère 1d4 +niv de vie	
Percée hémo- -phile (t./n.6)	4 + niv	Arme +niv, puis 1d4 deg/tour	
Morsure débi- -litante (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)	



Toucher

n.1: niveau 1	
t.: technique	
s.o.: sort offensif	
s.s. : sort de soin	
s.d. : sort défensif	
cc . 1	

Mémo sorts/techniques

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 tour10-19: +5pv ; 20: +10pv

Jet de **Dernier Espoir** 10+ au 1d20: une action