


Les contrées de Telneria	Guerrier				Expérience (base 100)	Point de vie (base 7)	Points de mana (base 3)
	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 (10) ()			Mêlée (+)
HABileté (8) ()			Distance (+)
VIGueur (10) ()			-
INTelligence (2) ()			Magique (+)
VOLonté (4) ()			Soins (+)
PREstance (6) ()			-

Esquive Physique (EP)			
Armure	Bouclier	Habileté	Taille
Base	10	Total	

Esquive Magique (EM)			
Amulette	Bonus	Prestance	Taille
0	0		
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 (Toutes sauf les baguettes)			
Nom	Dégâts	Portée	Toucher

Armures (tissu, cuir, maille, plaque, bouclier)			
Nom	Bonus EP EM	Réduc Dégâts	Bonus carac

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

Traits raciaux hors caractéristiques/compétences/toucher			

Objets			

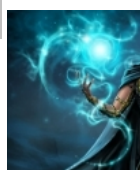
Sorts et techniques		
Nom (type, niveau)	Coût (mana)	Effet
Frappe perçante (t./n.1)	1 + niv	Arme +2 +niv deg phys Pas de JdT, 1 tour recharge
Désarmement (t./n.2)	1 + niv	Deg : niv/2 [arr. inf.] phys Désarme pour 1 tour
Brise-genou (t./n.3)	1 + niv	Deg : niv/2 [arr. inf.] phys Vitesse -50 %
Rudesse de la guer- re (s.d./h.c./n.4)	1 + niv	+5 à la survie /3 tours

Sorts et techniques : Barbare		
Fureur sanguinaire (t./n.5)	2 + niv	3 attaques, 3 JdT, Deg : 3x 50 % Arme +niv / -5EP EM barbare
Frappe puissante (s.o./n.6)	2 + niv	Deg : Arme x2 +niv phys Requiert posture d'attaque
Cri de guerre (s.o./z./n.7)	2 + niv	-3 deg ennemis +3 deg alliés
Charge bestiale (s.o./n.8)	2 + niv	Charge normale +1d12 -2 JdT (en plus du -2 de base)

Sorts et techniques : Gardien		
Coup de bouclier (t./n.5)	2 + niv	Deg : Arme + niv, ennemi tom- be (demi-action pour se lever)
Coup railleur (t./n.6)	2 + niv	Deg : Arme +2 +niv phys Ennemi attaque le gardien
Coup incapacitant (t./n.7)	2 + niv	Deg : Arme +niv phys -2 deg et JdT ennemi
Maîtrise héroïque (t./n.8)	2 + niv	Enlace ennemi : 0 EP/EM Si échec, -10 EP du gardien



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