

Les contrées de Telneria

Guerrier				Expérience (base 100)	Point de vie (base 7)	Points de mana (base 3)
Nom		Âge				
Race		Sexe				
Alignement		Taille				
Classe de prestige (niv.5)		Poids				
Telnas : O O O O O						



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
O	O		
Base	10	Total	



Compétences		
Nom	Rang	Carac
Athlétisme	● O O O O	FOR
Équilibre	● O O O O	HAB
Discrétion (+)	O O O O O	HAB
Précision	O O O O O	HAB
Survie	● O O O O	VIG
Découverte	O O O O O	INT
Création	O O O O O	INT
Concentration	O O O O O	VOL
Perception (+)	O O O O O	VOL
Tromperie	O O O O O	PRE
Diplomatie	O O O O O	PRE
Animaphilie	O O O O O	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 : Gardien			
Coup de bouclier (t./n.5)	2 + niv	Deg : Arme + niv, ennemi tom-be (demi-action pour se lever)	
Coup raireur (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	
Maitrise héroïque (t./n.8)	2 + niv	Enlace ennemi : o 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 (VOL) s.d. : sort défensif (VOL) z. : effet de zone h.c. : hors-combat JdT : jet de toucher			
Actions			
<ul style="list-style-type: none"> - Déplacement de 10m - Utiliser une compétence <ul style="list-style-type: none"> - 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 	
Demi-actions		Sorts défensifs/soins	
		<ul style="list-style-type: none"> - 20 (au dé) : effet double - 10-19 : effet normal - 5-9 : effet moitié - 2-4 : effet nul - 1 (au dé) : soigneur -1 vie 	
Mémo magie			
Sacré != Chaos Nature != Arcane		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	