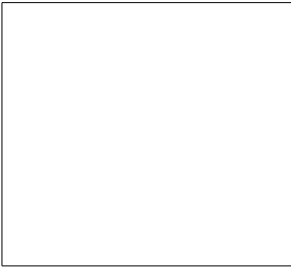


LE MONDE D'ARLETOR : FICHE DE PERSONNAGE



Nom du personnage

Description du personnage

Race du personnage

CARACTERISTIQUES

Vigueur Actuel

Habileté Actuel

Intellect Actuel

Présence Actuel

Pouvoir Actuel

Expérience Restant

VALEURS DE COMBAT

Initiative

Points de Vie Actuel

Points d'Énergie Vitale Actuel

Aides de calculs pour le combat

ATK PHYS : Test(Caract.) + Comp.(Combat) + Spé.(Combat) + Équip.

ATK MAG : Test(Pouvoir) + Comp.(Cristal) + Spé.(Cristal) + Équip.

DEF : Test(Caract.) + Comp.(Combat) + Spé.(Esq./Parade) + Équip.

EQUIPEMENT PRINCIPAL

Arme, armure

Attaque

Défense

CRISTAUX POSSEDES

Nom du cristal

Type

Rang

EV

COMPETENCES PRINCIPALES

Animaux Spé.

Art Spé.

Artisanat Spé.

Athlétisme Spé.

Combat Spé.

Étiquette Spé.

Furtivité Spé.

Information Spé.

Intuition Spé.

Investigation Spé.

Larcin Spé.

Manipulation Spé.

Médecine Spé.

Persuasion Spé.

Pilotage Spé.

Savoir Spé.

Survie Spé.

COMPETENCES DES CRISTAUX

Élémentaires Spé.

Invocations Spé.

Mentaux Spé.

Transformation Spé.

Spatiaux-temporels Spé.

Spéciaux Spé.

Bonus de spécialité : +4

Malus de non-formation : -4