

LE MONDE D'ARLETOR : FICHE DE PERSONNAGE

INFORMATIONS

Nom du personnage	
Nom du joueur	
Race	
Divinité	

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.	

CARACTERISTIQUES

Vigueur		Actuel	
Habileté		Actuel	
Intellect		Actuel	
Présence		Actuel	
Expérience		Restant	

VALEURS DE COMBAT

Initiative	
<i>(Habileté + Intellect)</i>	
Points de Vie	
<i>(10 + 3x Vigueur)</i>	
Points de Spirit	
<i>(Selon la race)</i>	
Défense	
<i>(Habileté + Vigueur + Combat + Bonus d'armure)</i>	
Dégâts temporaires	

EQUIPEMENT PRINCIPAL

Arme, armure	Dégâts	Défense

PARTICULARITES DE L'EQUIPEMENT

COMPETENCES DES CRISTAUX

Élémentaires		Spé.	
Invocations		Spé.	
Mentaux		Spé.	
Transformation		Spé.	
Spatiaux-temporels		Spé.	
Spéciaux		Spé.	

Malus de non-formation : -4  
Bonus de spécialité : +4