



LE MONDE D'ARLETOR : FICHE DE PERSONNAGE

COMPETENCES PRINCIPALES

INFORMATIONS			
Nom du personnage	Ace		
Race du personnage	Elfe (Diversité)		

Animaux	1	Spé.	
Art	1	Spé.	
Artisanat	1	Spé.	
Athlétisme	5	Spé.	Course
Combat	1	Spé.	
Étiquette	3	Spé.	
Furtivité	4	Spé.	Anonymat / Filature
Information	4	Spé.	Bibliothèque
Intuition	1	Spé.	
Investigation	5	Spé.	Chercher objet
Larcin	1	Spé.	
Manipulation	1	Spé.	
Médecine	1	Spé.	
Persuasion	1	Spé.	
Pilotage	3	Spé.	
Savoir	6	Spé.	Occultisme
Survie	2	Spé.	

CARACTERISTIQUES

Vigueur	2	Actuel	
Habileté	3	Actuel	
Intellect	3	Actuel	
Présence	1	Actuel	
Pouvoir	5	Actuel	
Expérience	18	Restant	

VALEURS DE COMBAT

Initiative	6		
<i>(Habileté + Intellect)</i>			
Points de Vie	16	Actuel	
<i>(10 + 3x Vigueur)</i>			
Points d'Énergie Vitale	8	Actuel	
<i>(Selon la race)</i>			
Défense	6	Bonus	2
<i>(Habileté + Vigueur + Combat)</i>			
Dégâts temporaires			

EQUIPEMENT PRINCIPAL

Arme, armure	Dégâts	Défense
Vêtements Renforcés		2

CRISTAUX POSSEDES

Nom du cristal	Rang	Mana
Eau Curative (ELE)	B	2
Glaciation (ELE)	B	2

COMPETENCES DES CRISTAUX

Élémentaires	6	Spé.	Eau / Glace
Invocations		Spé.	
Mentaux		Spé.	
Transformation		Spé.	
Spatiaux-temporels		Spé.	
Spéciaux		Spé.	

Points de caractéristiques à répartir : 14pts (min à 1, max à 5)
Points de compétences à répartir : 50pts (min à 0, max à 10)

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