

# LE MONDE D'ARLÉNOR : FICHE DE PERSONNAGE

## IDENTITE

Nom du personnage

Race du personnage

Affinité divine

## CARACTERISTIQUES

Vigueur  Actuel

Habileté  Actuel

Intellect  Actuel

Charisme  Actuel

Pouvoir  Actuel

Expérience  Restant

## COMPETENCES PRINCIPALES

Art / Artisanat  Spé.

Athlétisme  Spé.

Combat  Spé.

Furtivité  Spé.

Médecine  Spé.

Perception  Spé.

Savoir  Spé.

Social  Spé.

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

## NIVEAUX DE BLESSURES

Indemne ☐ ☐ ☐

Touché ☐ ☐ ☐ (-1D6)

Gravement atteint ☐ ☐ ☐ (-2D6)

Au seuil de la mort ☐ ☐ ☐ (-3D6)

## VALEURS DE COMBAT

Initiative

Arme, armure  Attaque  Défense

## CRISTAUX LIES

Nom du cristal	Famille et rang	Niveau	Portée	Durée	Contraintes
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Aides pour les calculs

Pouvoir magique : Test(Pouvoir) + Niveau.(Cristal) + Équip.

Attaque physique : Test(Caract.) + Comp.(Combat) + Spé.(Combat) + Équip.

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