



LE MONDE D'ARLETOR : FICHE DE PERSONNAGE

COMPETENCES PRINCIPALES

INFORMATIONS

Nom du personnage	Maerten
Race du personnage	Arlénien

Animaux	0	Spé.	
Art	0	Spé.	
Artisanat	2	Spé.	
Athlétisme	2	Spé.	
Combat	5	Spé.	
Étiquette	2	Spé.	
Furtivité	3	Spé.	
Information	2	Spé.	
Intuition	3	Spé.	
Investigation	2	Spé.	
Larcin	0	Spé.	
Manipulation	0	Spé.	
Médecine	2	Spé.	Chirurgie
Persuasion	2	Spé.	
Pilotage	2	Spé.	
Savoir	3	Spé.	
Survie	3	Spé.	

CARACTERISTIQUES

Vigueur	5	Actuel	
Habileté	2	Actuel	
Intellect	3	Actuel	
Présence	1	Actuel	
Pouvoir	5	Actuel	
Expérience	10	Restant	0

VALEURS DE COMBAT

Initiative (Habileté + Intellect)	5		
Points de Vie (10 + 3x Vigueur)	16	Actuel	
Points d'Énergie Vitale (Selon la race)	10	Actuel	
Défense (Habileté + Vigueur + Combat)	12	Bonus	7
Dégâts temporaires			

EQUIPEMENT PRINCIPAL

Arme, armure	Dégâts	Défense
Lame courte	2	2
Armure cuir (malus -2)	0	4
Targe (malus -1)	0	1

CRISTAUX POSSEDES

Nom du cristal	Rang	Mana
Copie (SPEC)	B	1
Retour Temps (SPA)	A	2

COMPETENCES DES CRISTAUX

Élémentaires	3	Spé.	
Invocations	3	Spé.	
Mentaux	3	Spé.	
Transformation	3	Spé.	
Spatiaux-temporels	3	Spé.	
Spéciaux	3	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