



LE MONDE D'ARLETOR : FICHE DE PERSONNAGE

COMPETENCES PRINCIPALES

INFORMATIONS			
Nom du personnage	Zahal		
Race du personnage	Elfe (Dépense)		

Animaux		Spé.	
Art	2	Spé.	
Artisanat		Spé.	
Athlétisme	2	Spé.	
Combat	4	Spé.	Couteau lancer
Étiquette	2	Spé.	
Furtivité	1	Spé.	
Information	1	Spé.	
Intuition	3	Spé.	
Investigation	3	Spé.	
Larcin		Spé.	
Manipulation	4	Spé.	
Médecine	4	Spé.	
Persuasion	1	Spé.	
Pilotage		Spé.	
Savoir	3	Spé.	
Survie	1	Spé.	

CARACTERISTIQUES

Vigueur	3	Actuel	
Habileté	4	Actuel	
Intellect	3	Actuel	
Présence	2	Actuel	
Pouvoir	5	Actuel	
Expérience	26	Restant	1

VALEURS DE COMBAT

Initiative	6	
<i>(Habileté + Intellect)</i>		
Niveaux de Blessures		
- Indemne		Aucun
- Touché		(-1D6)
- Gravement blessé		(-2D6)
- Au seuil de la mort		(-3D6)
Niveau d'Énergie Vitale	9	Actuel
<i>(Selon la race)</i>		

EQUIPEMENT PRINCIPAL

Arme, armure	Attaque	Défense
Vêtements renforcés		2
Couteaux de lancer (2)	2	
Arbalète (charge 1)	4	

CRISTAUX POSSEDES

Nom du cristal	Type	Rang	EV
Affinité sanguine	ELE	A	3
Transfusion sanguine	ELE	C	1

COMPETENCES DES CRISTAUX

Élémentaires	7	Spé.	Affinité sang
Invocations	2	Spé.	
Mentaux	1	Spé.	
Transformation	3	Spé.	
Spatiaux-temporels	1	Spé.	
Spéciaux	1	Spé.	

46

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