



LE MONDE D'ARLETOR : FICHE DE PERSONNAGE

COMPETENCES PRINCIPALES

INFORMATIONS			
Nom du personnage	Altarion		
Race du personnage	Humain		

Animaux		Spé.	
Art		Spé.	
Artisanat		Spé.	
Athlétisme	6	Spé.	
Combat	6	Spé.	
Étiquette	2	Spé.	
Furtivité	1	Spé.	
Information	6	Spé.	
Intuition	6	Spé.	
Investigation	6	Spé.	
Larcin		Spé.	
Manipulation		Spé.	
Médecine		Spé.	
Persuasion	6	Spé.	
Pilotage		Spé.	
Savoir	1	Spé.	
Survie	4	Spé.	

CARACTERISTIQUES

Vigueur	4	Actuel	
Habileté	2	Actuel	
Intellect	2	Actuel	
Présence	2	Actuel	
Pouvoir	4	Actuel	
Expérience	21	Restant	1

VALEURS DE COMBAT

Initiative	4		
<i>(Habileté + Intellect)</i>			
Points de Vie	22	Actuel	
<i>(10 + 3x Vigueur)</i>			
Points d'Énergie Vitale	8	Actuel	
<i>(Selon la race)</i>			
Défense	12	Bonus	6
<i>(Habileté + Vigueur + Combat)</i>			
Dégâts temporaires			

EQUIPEMENT PRINCIPAL

Arme, armure	Dégâts	Défense
Cotte de mailles (malus -2)		4
Bouclier (malus -2)		2
Épée longue	4	

CRISTAUX POSSEDES

Nom du cristal	Rang	Mana
Bouclier Psychique (SPA)	B	2
Champ de Force (SPA)	B	2

COMPETENCES DES CRISTAUX

Élémentaires		Spé.	
Invocations		Spé.	
Mentaux	1	Spé.	
Transformation		Spé.	
Spatiaux-temporels	6	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