



LE MONDE D'ARLETOR : FICHE DE PERSONNAGE

COMPETENCES PRINCIPALES

INFORMATIONS

Nom du personnage Mire

Race du personnage Humain

CARACTERISTIQUES

Vigueur 2 Actuel

Habileté 4 Actuel

Intellect 3 Actuel

Présence 1 Actuel

Pouvoir 3 Actuel

Expérience Restant

VALEURS DE COMBAT

Initiative 7

(Habileté + Intellect)

Points de Vie 16 Actuel

(10 + 3x Vigueur)

Points d'Énergie Vitale 6 Actuel

(Selon la race)

AIDE : Calculs pour l'Attaque ou la Défense

Test (Caractéristique) + Combat + Spécialité (Combat) + Équipement

Test (Pouvoir) + Tupe de cristal + Spécialité (Cristal) + Équipement

EQUIPEMENT PRINCIPAL

Arme, armure	Attaque	Défense
Bâton	1	2
Vêtements renforcés		2

CRISTAUX POSSEDES

Nom du cristal	Type	Rang	Mana
Lunatique	INV	B	2
Héliotique	SPE	B	2

Points de caractéristiques à répartir : 13pts (min à 1, max à 5)

Points de compétences à répartir : 50pts (min à 0, max à 10)

Animaux Spé.

Art Spé.

Artisanat Spé.

Athlétisme 1 Spé.

Combat 3 Spé.

Étiquette Spé.

Furtivité 6 Spé. Camouflage

Information Spé.

Intuition 6 Spé.

Investigation 2 Spé.

Larcin 2 Spé.

Manipulation Spé.

Médecine 6 Spé. Secourisme

Persuasion Spé.

Pilotage Spé.

Savoir 4 Spé. Astronomie

Survie 8 Spé.

COMPETENCES DES CRISTAUX

Élémentaires Spé.

Invocations 3 Spé.

Mentaux Spé.

Transformation Spé.

Spatiaux-temporels Spé.

Spéciaux 2 Spé. Héliotique

Bonus de spécialité : +4

Malus de non-formation : -4