



LE MONDE D'ARLÉNOR : FICHE DE PERSONNAGE

Zahal a été adopté par un puissant scientifique. Dès son plus jeune âge, son "père" lui a fait subir des expérimentation "sanglantes". Il s'enfuit à la première occasion et vagabonde en perfectionnant ses pouvoirs ... jubilant à l'idée de revoir son père.

IDENTITE

Nom du personnage **Zahal**

Race du personnage **Elfe**

Affinité divine

CARACTERISTIQUES

Vigueur **2** *Actuel*

Habileté **2** *Actuel*

Intellect **3** *Actuel*

Charisme **3** *Actuel*

Pouvoir **3** *Actuel*

Niveau

COMPETENCES PRINCIPALES

Art / Artisanat **0** *Spé.*

Athlétisme **1** *Spé.*

Combat **3** *Spé.* Armes à une main

Furtivité **1** *Spé.*

Médecine **1** *Spé.*

Perception **2** *Spé.*

Savoir **3** *Spé.*

Social **2** *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 **5**

| Arme, armure | Attaque | Défense |
|-----------------|----------|----------|
| Armure légère | | 3 |
| Arme à une main | 2 | |
| Armes de lancer | 2 | |

CRISTAUX LIES

| Nom du cristal | Famille | Niveau | Durée | Portée | Notes diverses |
|-----------------------|---------------|--------|----------|---------|----------------|
| Contrôle sanguin | Enchantement | 1 | Scène | Toucher | |
| Soin sanguin | Transmutation | 1 | Instant. | Toucher | |
| Explosion sanguinaire | Evocation | 2 | Instant. | A vue | |

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.