

LE MONDE D'ARLETOR : FICHE DE PERSONNAGE

COMPETENCES PRINCIPALES

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

COMPETENCES DES CRISTAUX

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

INFORMATIONS

Nom du personnage	
Race du personnage	

CARACTERISTIQUES

Vigueur		Actuel	
Habileté		Actuel	
Intellect		Actuel	
Présence		Actuel	
Pouvoir		Actuel	
Expérience		Restant	

VALEURS DE COMBAT

Initiative	
<i>(Habileté + Intellect)</i>	
Points de Vie	
<i>(10 + 3x Vigueur)</i>	
Points d'Énergie Vitale	
<i>(Selon la race)</i>	

AIDE : Calculs pour l'Attaque ou la Défense

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

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

EQUIPEMENT PRINCIPAL

Arme, armure	Attaque	Défense

CRISTAUX POSSEDES

Nom du cristal	Type	Rang	EV

Points de caractéristiques à répartir : 13pts (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