

LE MONDE D'ARLETOR : FICHE DE PERSONNAGE

IDENTITE

Nom du personnage

Race du personnage

Affinité divine

CARACTERISTIQUES

Vigueur

Habileté

Intellect

Charisme

Pouvoir

Expérience

VALEURS DE COMBAT

Initiative

Points de Vie

Points d'Énergie Vitale

Aides de calculs pour le combat

ATK PHYS : Test(Caract.) + Comp.(Combat) + Spé.(Combat) + Équip.

ATK MAG : Test(Pouvoir) + Comp.(Cristal) + Spé.(Cristal) + Équip.

DEF : Test(Caract.) + Comp.(Combat) + Spé.(Esq./Parade) + Équip.

EQUIPEMENT PRINCIPAL

Arme, armure

Attaque

Défense

CRISTAUX POSSEDES

Nom du cristal

Type

Rang

EV

COMPETENCES PRINCIPALES

Animaux

Art / Artisanat

Athlétisme

Combat

Furtivité

Information

Intuition

Investigation

Larcin

Manipulation

Médecine

Persuasion

Savoir

Survie

SYNERGIE DES CRISTAUX

Élémentaires

Invocations

Mentaux

Transformation

Spatiaux-temporels

Spéciaux

Bonus de spécialité : +4

Malus de non-formation : -4