



## LE MONDE D'ARLÉNOR : FICHE DE PERSONNAGE

Terren avait un petit frère, un Nain. Beaucoup se moquèrent de ce dernier, mais Terren était toujours là pour le défendre. Seulement, une nuit, c'est allé trop loin... Depuis que son frère fut tué, Terren se promit de défendre les plus faibles en entrant dans la garnison des Plaines de Terfil. Il monta très rapidement en grade et se fait remarquer pour sa justice..

### IDENTITE

Nom du personnage **Terren**

Race du personnage **Humain**

Affinité divine

### CARACTERISTIQUES

Vigueur **4** *Actuel*

Habileté **3** *Actuel*

Intellect **1** *Actuel*

Charisme **3** *Actuel*

Pouvoir **2** *Actuel*

Expérience **Restant**

### COMPETENCES PRINCIPALES

Art / Artisanat **0** *Spé.*

Athlétisme **2** *Spé.*

Combat **2** *Spé.* Armes à deux mains

Furtivité **0** *Spé.*

Médecine **1** *Spé.* Secourisme

Perception **1** *Spé.*

Savoir **1** *Spé.*

Social **2** *Spé.* Marchandage

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 **4**

Arme, armure *Attaque* *Défense*

Armure lourde **4**

Arme à deux mains **3** **-1**

### CRISTAUX LIES

Nom du cristal	Famille (rang)	Niveau	Durée	Portée	Contraintes
Berserker	Transmutation (A)	2	Scène	Perso.	1 fois par jour
Champ de force phys.	Enchantement (B)	1	Scène	A vue	Immobilité si utilisation non personnelle

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.