



# LE MONDE D'ARLETOR : FICHE DE PERSONNAGE

## COMPETENCES PRINCIPALES

### INFORMATIONS

Nom du personnage	Mire
Race du personnage	Humain

Animaux		Spé.	
Art		Spé.	
Artisanat		Spé.	
Athlétisme	1	Spé.	
Combat	3	Spé.	Baton
Étiquette		Spé.	
Furtivité	6	Spé.	Camouflage
Information		Spé.	
Intuition	6	Spé.	
Investigation	2	Spé.	
Larcin	1	Spé.	
Manipulation		Spé.	
Médecine	6	Spé.	Secourisme
Persuasion		Spé.	
Pilotage		Spé.	
Savoir	4	Spé.	Théologie
Survie	4	Spé.	

### CARACTERISTIQUES

Vigueur	2	Actuel	
Habilité	4	Actuel	
Intellect	3	Actuel	
Présence	1	Actuel	
Pouvoir	3	Actuel	
Expérience	6	Restant	6

### VALEURS DE COMBAT

Initiative (Habilité + Intellect)	7	
Points de Vie (10 + 3x Vigueur)	16	Actuel
Points d'Énergie Vitale (Selon la race)	6	Actuel

### 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
Bâton	1	2
Vêtements renforcés		2

### CRISTAUX POSSEDES

Nom du cristal	Type	Rang	EV
Lunatique	INV	B	2
Héliotique	SPE	B	2
Arith	TRA	B	2

### COMPETENCES DES CRISTAUX

Élémentaires		Spé.	
Invocations	3	Spé.	
Mentaux		Spé.	
Transformation	3	Spé.	
Spatiaux-temporels		Spé.	
Spéciaux	4	Spé.	

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