



LE MONDE D'ARLETOR : FICHE DE PERSONNAGE

INFORMATIONS			
Nom du personnage	Azraelys		
Race du personnage	Mutant (Chat)		

CARACTERISTIQUES

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

VALEURS DE COMBAT

Initiative	7	
<i>(Habileté + Intellect)</i>		
Points de Vie	16	Actuel
<i>(10 + 3x Vigueur)</i>		
Points d'Énergie Vitale	8	Actuel
<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
Lame « Rubilax »	2	2
Vêtements renforcés		2

CRISTAUX POSSEDES

Nom du cristal	Type	Rang	EV
Amélioration de lame	TRA	B	2
Métamorphe humain	TRA	A	3

Points de caractéristiques à répartir : 13pts (min à 1, max à 5)

Points de compétences à répartir : 50pts (min à 0, max à 10)

COMPETENCES PRINCIPALES

Animaux	2	Spé.	
Art		Spé.	
Artisanat	2	Spé.	
Athlétisme	4	Spé.	
Combat	4	Spé.	
Étiquette		Spé.	
Furtivité	4	Spé.	
Information	2	Spé.	
Intuition	1	Spé.	
Investigation	2	Spé.	Chercher objet
Larcin	4	Spé.	
Manipulation	4	Spé.	
Médecine	2	Spé.	Apothicaire
Persuasion	4	Spé.	
Pilotage		Spé.	
Savoir	1	Spé.	
Survie	4	Spé.	

COMPETENCES DES CRISTAUX

Élémentaires		Spé.	
Invocations	1	Spé.	
Mentaux		Spé.	
Transformation	4	Spé.	
Spatiaux-temporels	1	Spé.	
Spéciaux		Spé.	

Bonus de spécialité : +4

Malus de non-formation : -4



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	
Habileté	4	Actuel	
Intellect	3	Actuel	
Présence	1	Actuel	
Pouvoir	3	Actuel	
Expérience	6	Restant	6

VALEURS DE COMBAT

Initiative (Habileté + 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



LE MONDE D'ARLETOR : FICHE DE PERSONNAGE

INFORMATIONS			
Nom du personnage	Cereus TOGE (23 ans)		
Race du personnage	Elfe (Diversité)		

CARACTERISTIQUES

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

VALEURS DE COMBAT

Initiative	8	
<i>(Habilité + Intellect)</i>		
Points de Vie	16	Actuel
<i>(10 + 3x Vigueur)</i>		
Points d'Énergie Vitale	8	Actuel
<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
Pistolets énergiques	4	
Rapide légère	2	
Vêtements contrebandier		2

CRISTAUX POSSEDES

Nom du cristal	Type	Rang	EV
Piou / Pew	ELE	D	
Explosion mineure	SPE	B	2

COMPETENCES PRINCIPALES

Animaux		Spé.	
Art		Spé.	
Artisanat	1	Spé.	
Athlétisme	6	Spé.	Acrobaties
Combat	5	Spé.	Esquive
Étiquette		Spé.	
Furtivité	2	Spé.	
Information	1	Spé.	
Intuition	2	Spé.	
Investigation	4	Spé.	
Larcin	6	Spé.	
Manipulation	6	Spé.	
Médecine		Spé.	
Persuasion	2	Spé.	Marchandage
Pilotage	1	Spé.	
Savoir	1	Spé.	
Survie		Spé.	

COMPETENCES DES CRISTAUX

Élémentaires	5	Spé.	
Invocations		Spé.	
Mentaux		Spé.	
Transformation		Spé.	
Spatiaux-temporels		Spé.	
Spéciaux	2	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