



LE MONDE D'ARLETOR : FICHE DE PERSONNAGE

COMPETENCES PRINCIPALES

INFORMATIONS

Nom du personnage	Eva
Race du personnage	Elfe (Dépense)

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

CARACTERISTIQUES

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

VALEURS DE COMBAT

Initiative <i>(Habileté + Intellect)</i>	7		
Points de Vie <i>(10 + 3x Vigueur)</i>	16	Actuel	
Points d'Énergie Vitale <i>(Selon la race)</i>	8	Actuel	
Défense <i>(Habileté + Vigueur + Combat)</i>	10	Bonus	2
Dégâts temporaires			

EQUIPEMENT PRINCIPAL

Arme, armure	Dégâts	Défense
Vêtements renforcés		2
Arc (chargeur 1)	2	

CRISTAUX POSSEDES

Nom du cristal	Rang	Mana
Affinité Plantes (ELE)	B	2
Comunic.Nature (MEN)	B	2

COMPETENCES DES CRISTAUX

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

Points de caractéristiques à répartir : 14pts (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

COMPETENCES PRINCIPALES

INFORMATIONS

Nom du personnage	Wheeler
Race du personnage	Mutante (Bras de lionne)

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

CARACTERISTIQUES

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

VALEURS DE COMBAT

Initiative (Habileté + Intellect)	5		
Points de Vie (10 + 3x Vigueur)	22	Actuel	
Points d'Énergie Vitale (Selon la race)	8	Actuel	
Défense (Habileté + Vigueur + Combat)	11	Bonus	2
Dégâts temporaires			

EQUIPEMENT PRINCIPAL

Arme, armure	Dégâts	Défense
Sabre	4	
Pistolet (4 charges)	4	
Vêtements renforcés		2

CRISTAUX POSSEDES

Nom du cristal	Rang	Mana
Passe Muraille (SAP)	B	2
Télékinésie (MEN)	B	2

COMPETENCES DES CRISTAUX

Élémentaires		Spé.	
Invocations		Spé.	
Mentaux	4	Spé.	
Transformation	2	Spé.	
Spatiaux-temporels	4	Spé.	
Spéciaux		Spé.	

Points de caractéristiques à répartir : 14pts (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

COMPETENCES PRINCIPALES

INFORMATIONS

Nom du personnage	Mantis
Race du personnage	Pan (Technophobe)

Animaux	6	Spé.	
Art	1	Spé.	
Artisanat	1	Spé.	
Athlétisme	1	Spé.	
Combat	1	Spé.	
Étiquette	1	Spé.	
Furtivité	6	Spé.	
Information	1	Spé.	
Intuition	3	Spé.	
Investigation	3	Spé.	Chercher objet
Larcin	3	Spé.	
Manipulation	1	Spé.	
Médecine	5	Spé.	
Persuasion	1	Spé.	
Pilotage	1	Spé.	
Savoir	3	Spé.	
Survie	3	Spé.	

CARACTERISTIQUES

Vigueur	2	Actuel	
Habileté	3	Actuel	
Intellect	3	Actuel	
Présence	1	Actuel	
Pouvoir	5	Actuel	
Expérience		Restant	

VALEURS DE COMBAT

Initiative (Habileté + Intellect)	6		
Points de Vie (10 + 3x Vigueur)	16	Actuel	
Points d'Énergie Vitale (Selon la race)	12	Actuel	
Défense (Habileté + Vigueur + Combat)	6	Bonus	2
Dégâts temporaires			

EQUIPEMENT PRINCIPAL

Arme, armure	Dégâts	Défense
Vêtements renforcés		2

CRISTAUX POSSEDES

Nom du cristal	Rang	Mana
Cont. Anim. Ter. (INV)	A	3
Caméléon (TRA)	C	1

COMPETENCES DES CRISTAUX

Élémentaires		Spé.	
Invocations	6	Spé.	
Mentaux		Spé.	
Transformation	3	Spé.	
Spatiaux-temporels		Spé.	
Spéciaux		Spé.	

Points de caractéristiques à répartir : 14pts (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