



LE MONDE D'ARLENOR : FICHE DE PERSONNAGE

Klegueris n'était qu'un simple Elfe avant de perdre son amour... Son âme soeur fut vidée de son Énergie Vitale, l'emmenant dans un coma profond.... Depuis il cherche par tous les moyens de la réveiller et essaya jusqu'à même la Nécromancie, en vain. Après avoir fouillé toute la Bibliothèque de la Cité de Faradel, il part à la rencontre de personnes n'ayant pas l'addiction des Elfes à la magie : voire ceux qui n'en ont même pas.

IDENTITE

Nom du personnage **Klegueris**

Race du personnage **Elfe**

Affinité divine

CARACTERISTIQUES

Vigueur **1** *Actuel*

Habileté **2** *Actuel*

Intellect **3** *Actuel*

Charisme **2** *Actuel*

Pouvoir **5** *Actuel*

Niveau

COMPETENCES PRINCIPALES

Art / Artisanat **0** *Spé.*

Athlétisme **1** *Spé.*

Combat **2** *Spé.*

Furtivité **1** *Spé.*

Médecine **2** *Spé.* Chirurgie

Perception **2** *Spé.*

Savoir **2** *Spé.* Sciences de la na.

Social **1** *Spé.*

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 **5**

Arme, armure	Attaque	Défense
Vêtements renforcés		2
Arme contondante	1	1
Armes de lancer	2	

CRISTAUX LIES

Nom du cristal	Famille	Niveau	Durée	Portée	Notes diverses
Nécromancie	Convocation	1	Scène	Toucher	
Sacrifice	Transmutation	1	Instant.	Toucher	
Infection des blessures	Enchantement	2	Instant.	A vue	

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.