

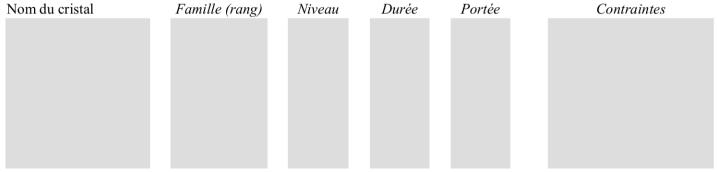
LE MONDE D'ARLENOR : FICHE DE PERSONNAGE



IDENTITE

Nom du personnage		COMPETENCES PRINCIPALES	
Race du personnage		Art / Artisanat	Spé.
Affinité divine		Athlétisme	Spé.
CARACTERISTIQUES		Combat	Spé.
Vigueur	Actuel	Furtivité	Spé.
Habilité	Actuel	Médecine	Spé.
Intellect	Actuel	Perception	Spé.
Charisme	Actuel	Savoir	Spé.
Pouvoir	Actuel	Social	Spé.
Expérience	Restant	Bonus de spécialité : +4 Malus de non-formation : -4	
NIVEAUX DE BLESSURES VALEURS DE COMBAT			
Indemne		Initiative	
Touché	(-1D6)		Difference
Gravement atteint	(-2D6)	Arme, armure Atta	aque Défense
Au seuil de la mort	(-3D6)		
CRISTAUX LIES			





Aides pour les calculs

 $Pouvoir\ magique: Test(Pouvoir) + Niveau.(Cristal) + \'Equip.$

 $Attaque\ physique: Test(Caract.) + Comp.(Combat) + Sp\'e.(Combat) + \'equip. \\ D\'efense: Test(Caract.) + Comp.(Combat) + Sp\'e.(Esq./Parade) + \'equip.$

