



# LE MONDE D'ARLETOR : FICHE DE PERSONNAGE

## COMPETENCES PRINCIPALES

INFORMATIONS			
Nom du personnage	Ace		
Race du personnage	Elfe (Diversité)		

Animaux	1	Spé.	
Art	1	Spé.	
Artisanat	1	Spé.	
Athlétisme	5	Spé.	Course
Combat	1	Spé.	
Étiquette	3	Spé.	
Furtivité	4	Spé.	Anonymat / Filature
Information	4	Spé.	Bibliothèque
Intuition	1	Spé.	
Investigation	5	Spé.	Chercher objet
Larcin	1	Spé.	
Manipulation	1	Spé.	
Médecine	1	Spé.	
Persuasion	1	Spé.	
Pilotage	3	Spé.	
Savoir	6	Spé.	Occultisme
Survie	2	Spé.	

## CARACTERISTIQUES

Vigueur	2	Actuel	
Habileté	3	Actuel	
Intellect	3	Actuel	
Présence	1	Actuel	
Pouvoir	5	Actuel	
Expérience	18	Restant	

## VALEURS DE COMBAT

Initiative	6		
<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>			
Défense	6	Bonus	2
<i>(Habileté + Vigueur + Combat)</i>			
Dégâts temporaires			

## EQUIPEMENT PRINCIPAL

Arme, armure	Dégâts	Défense
Vêtements Renforcés		2

## CRISTAUX POSSEDES

Nom du cristal	Rang	Mana
Eau Curative (ELE)	B	2
Glaciation (ELE)	B	2

## COMPETENCES DES CRISTAUX

Élémentaires	6	Spé.	Eau / Glace
Invocations		Spé.	
Mentaux		Spé.	
Transformation		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

				<u>INFORMATIONS</u>				Animaux		1	Spé.		
Nom du personnage				Leo				Art			Spé.		
Race du personnage				Humain				Artisanat			Spé.		
<u>CARACTERISTIQUES</u>								Athlétisme		3	Spé.		
Vigueur				3	Actuel			Combat		6	Spé.	Épée/Fronde	
Habileté				2	Actuel			Étiquette		2	Spé.		
Intellect				2	Actuel			Furtivité		4	Spé.		
Présence				3	Actuel			Information		3	Spé.		
Pouvoir				4	Actuel			Intuition		4	Spé.		
Expérience				15	Restant	3		Investigation		6	Spé.		
<u>VALEURS DE COMBAT</u>								Larcin		1	Spé.		
Initiative				4				Manipulation		1	Spé.		
<i>(Habileté + Intellect)</i>													
Points de Vie				19	Actuel			Médecine		3	Spé.		
<i>(10 + 3x Vigueur)</i>													
Points d'Énergie Vitale				6	Actuel			Persuasion		2	Spé.		
<i>(Selon la race)</i>													
Défense				11	Bonus	4		Pilotage			Spé.		
<i>(Habileté + Vigueur + Combat)</i>													
Dégâts temporaires									Savoir		2	Spé.	
<u>EQUIPEMENT PRINCIPAL</u>								Survie			Spé.		

## COMPETENCES DES CRISTAUX

Arme, armure	Dégâts	Défense	COMPETENCES DES CRISTAUX			
Armure cuir (malus -2)		4	Élémentaires	6	Spé.	Affinité roche
Fronde (charge 1)			Invocations	1	Spé.	
Épée longue	4		Mentaux	1	Spé.	
CRISTAUX POSSEDES			Transformation	1	Spé.	
Nom du cristal	Rang	Mana	Spatiaux-temporels	1	Spé.	
Affinité roche (ELE)	A	3	Spéciaux	1	Spé.	
Annihilation magique						

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	Altarion		
Race du personnage	Humain		

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

## CARACTERISTIQUES

Vigueur	4	Actuel	
Habileté	2	Actuel	
Intellect	2	Actuel	
Présence	2	Actuel	
Pouvoir	4	Actuel	
Expérience	21	Restant	1

## VALEURS DE COMBAT

Initiative	4		
<i>(Habileté + Intellect)</i>			
Points de Vie	22	Actuel	
<i>(10 + 3x Vigueur)</i>			
Points d'Énergie Vitale	8	Actuel	
<i>(Selon la race)</i>			
Défense	12	Bonus	6
<i>(Habileté + Vigueur + Combat)</i>			
Dégâts temporaires			

## EQUIPEMENT PRINCIPAL

Arme, armure	Dégâts	Défense
Cotte de mailles (malus -2)		4
Bouclier (malus -2)		2
Épée longue	4	

## CRISTAUX POSSEDES

Nom du cristal	Rang	Mana
Bouclier Psychique (SPA)	B	2
Champ de Force (SPA)	B	2

## COMPETENCES DES CRISTAUX

Élémentaires		Spé.	
Invocations		Spé.	
Mentaux	1	Spé.	
Transformation		Spé.	
Spatiaux-temporels	6	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	Zahal		
Race du personnage	Elfe (Dépense)		

Animaux		Spé.	
Art	2	Spé.	
Artisanat		Spé.	
Athlétisme	2	Spé.	
Combat	4	Spé.	Couteau lancer
Étiquette	1	Spé.	
Furtivité	1	Spé.	
Information	1	Spé.	
Intuition	3	Spé.	
Investigation	3	Spé.	
Larcin		Spé.	
Manipulation	4	Spé.	
Médecine	4	Spé.	
Persuasion	1	Spé.	
Pilotage		Spé.	
Savoir	3	Spé.	
Survie	1	Spé.	

## CARACTERISTIQUES

Vigueur	3	Actuel	
Habileté	3	Actuel	
Intellect	3	Actuel	
Présence	2	Actuel	
Pouvoir	5	Actuel	
Expérience	20	Restant	

## VALEURS DE COMBAT

Initiative	6		
<i>(Habileté + Intellect)</i>			
Points de Vie	19	Actuel	
<i>(10 + 3x Vigueur)</i>			
Points d'Énergie Vitale	9	Actuel	
<i>(Selon la race)</i>			
Défense	10	Bonus	2
<i>(Habileté + Vigueur + Combat)</i>			
Dégâts temporaires			

## EQUIPEMENT PRINCIPAL

Arme, armure	Dégâts	Défense
Vêtements Renforcés		2
Couteaux de lancer (2)	2	
Arbalète (charge 1)	4	

## CRISTAUX POSSEDES

Nom du cristal	Rang	Mana
Affinité sanguine (ELE)	A	3
Transfusion sang (ELE)	C	1

## COMPETENCES DES CRISTAUX

Élémentaires	7	Spé.	Affinité sang
Invocations	2	Spé.	
Mentaux	1	Spé.	
Transformation	3	Spé.	
Spatiaux-temporels	1	Spé.	
Spéciaux	1	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