



LE MONDE D'ARLENOR : FICHE DE PERSONNAGE

Aldwych a toujours été quelqu'un de solitaire, et pour cause, il préfère de loin les endroits en autarcie aux mégaloïdes bruyantes, c'est pour ça qu'il est devenu investigateur explorateur pour une société secrète et indépendante, son but est d'aller étudier les milieux les plus hostiles d'Arlenor y compris l'île de Lumeck.

IDENTITE

Nom du personnage Aldwych Wright

Race du personnage Humain

Affinité divine

CARACTERISTIQUES

Vigueur 2 Actuel

Habileté 4 Actuel

Intellect 3 Actuel

Charisme 1 Actuel

Pouvoir 3 Actuel

Expérience Restant

VALEURS DE COMBAT

Initiative 7

Points de Vie 16 Actuel

Points d'Énergie Vitale 6 Actuel

Aides de calculs pour le combat

ATK PHYS : Test(Caract.) + Comp.(Combat) + Spé.(Combat) + Équip.

ATK MAG : Test(Pouvoir) + Comp.(Cristal) + Spé.(Cristal) + Équip.

DEF : Test(Caract.) + Comp.(Combat) + Spé.(Esq./Parade) + Équip.

EQUIPEMENT PRINCIPAL

| Arme, armure | Attaque | Défense |
|---------------------|---------|---------|
| Vêtements renforcés | | 2 |
| Armes à feu légère | 4 | |
| Arme contondante | 1 | 2 |

CRISTAUX POSSEDES

| Nom du cristal | Type | Rang | EV |
|-----------------------|------|------|----|
| Affinité avec le vent | ELE | A | 3 |
| Rappel rapide | SPA | B | 1 |

COMPETENCES PRINCIPALES

Animaux 1 Spé.

Art / Artisanat 0 Spé.

Athlétisme 2 Spé.

Combat 3 Spé. Esquive

Furtivité 3 Spé. Camouflage

Information 1 Spé.

Intuition 2 Spé.

Investigation 3 Spé.

Larcin 0 Spé.

Manipulation 0 Spé.

Médecine 2 Spé.

Persuasion 0 Spé.

Savoir 1 Spé.

Survie 4 Spé.

SYNERGIE DES CRISTAUX

Élémentaires 2 Spé. Affinité avec le

Invocations 0 Spé.

Mentaux 0 Spé.

Transformation 0 Spé.

Spatiaux-temporels 2 Spé.

Spéciaux 0 Spé.

Bonus de spécialité : +4

Malus de non-formation : -4