



LE MONDE D'ARLETOR : FICHE DE PERSONNAGE

Dans son village natal, on savait que Stormoz était mutant, mais on n'en tenait pas compte car il était mignon. Puis Stormoz voulut découvrir d'autres horizons... il prit la vérité en pleine face : les mutants étaient détestés. Il se sentit coupable en voyant d'autres mutants meurtris, alors que lui avait vécu une enfance paisible... C'est alors qu'il décida de préparer une thèse sur les mutants qui bouleversera le monde.

IDENTITE

Nom du personnage Stormoz

Race du personnage Mutant

Affinité divine

CARACTERISTIQUES

Vigueur 2 Actuel

Habileté 1 Actuel

Intellect 3 Actuel

Charisme 3 Actuel

Pouvoir 4 Actuel

Expérience Restant

VALEURS DE COMBAT

Initiative 4

Points de Vie 16 Actuel

Points d'Énergie Vitale 8 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
Lame courte	2	2

CRISTAUX POSSEDES

Nom du cristal	Type	Rang	EV
Affinité de l'eau	ELE	A	3
Anti-magie	MEN	B	1

COMPETENCES PRINCIPALES

Animaux 0 Spé.

Art / Artisanat 0 Spé.

Athlétisme 1 Spé.

Combat 2 Spé.

Furtivité 2 Spé.

Information 2 Spé. Relations politi.

Intuition 2 Spé. Comportement

Investigation 2 Spé. Cryptographie

Larcin 0 Spé.

Manipulation 1 Spé. Séduction

Médecine 2 Spé.

Persuasion 1 Spé.

Savoir 2 Spé. Histoire et Géogr.

Survie 0 Spé.

SYNERGIE DES CRISTAUX

Élémentaires 2 Spé.

Invocations 2 Spé.

Mentaux 2 Spé.

Transformation 0 Spé.

Spatiaux-temporels 2 Spé.

Spéciaux 0 Spé.

Bonus de spécialité : +4

Malus de non-formation : -4