



LE MONDE D'ARLETOR : FICHE DE PERSONNAGE

COMPETENCES PRINCIPALES

INFORMATIONS

Nom du personnage **Altarion**

Race du personnage **Humain**

CARACTERISTIQUES

Vigueur **4** *Actuel*

Habileté **2** *Actuel*

Intellect **2** *Actuel*

Présence **2** *Actuel*

Pouvoir **4** *Actuel*

Expérience **27** *Restant* **7**

VALEURS DE COMBAT

Initiative **4**
(Habileté + Intellect)

Niveaux de Blessures

- Indemne	Aucun
- Touché	(-1D6)
- Gravement blessé	(-2D6)
- Au seuil de la mort	(-3D6)

Niveau d'Énergie Vitale **8** *Actuel*
(Selon la race)

EQUIPEMENT PRINCIPAL

Arme, armure	Attaque	Défense
Cotte de mailles	(M -2)	4
Bouclier		2
Épée longue	4 (M-2)	

CRISTAUX POSSEDES

Nom du cristal	Type	Rang	EV
Bouclier Psychique	SPA	B	2
Champ de Force	SPA	B	2

Points de caractéristiques à répartir : 14pts (min à 1, max à 5)
Points de compétences à répartir : 50pts (min à 0, max à 10)

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.

COMPETENCES DES CRISTAUX

Élémentaires	Spé.
Invocations	Spé.
Mentaux	1 Spé.
Transformation	Spé.
Spatiaux-temporels	6 Spé.
Spéciaux	Spé.

51

Bonus de spécialité : +4
Malus de non-formation : -4