

LE MONDE D'ARLENOR : FICHE DE PERSONNAGE

INFORMATIONS

Nom du personnage

Nom du joueur

Race

Divinité

CARACTERISTIQUES

Vigueur

Actuel

Habileté

Actuel

Intellect

Actuel

Présence

Actuel

Expérience

Restant

VALEURS DE COMBAT

Initiative

(Habileté + Intellect)

Points de Vie

Actuel

(10 + 3x Vigueur)

Points de Spirit

Actuel

(Selon la race)

Défense

(Habileté + Vigueur + Combat + Bonus d'armure)

Dégâts temporaires

EQUIPEMENT PRINCIPAL

Arme, armure	Dégâts	Défense

PARTICULARITES DE L'EQUIPEMENT

COMPETENCES PRINCIPALES

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

COMPETENCES DES CRISTAUX

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

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