



LE MONDE D'ARLETOR : FICHE DE PERSONNAGE

Chasseur itinérant, il vit au jour le jour évitant le contact avec les autres races. Polyvalent, il n'a pas de but particulier si ce n'est espérer un meilleur lendemain.

IDENTITE

Nom du personnage **Napto**

Race du personnage **Mutant**

Affinité divine

CARACTERISTIQUES

Vigueur **2** *Actuel*

Habileté **3** *Actuel*

Intellect **3** *Actuel*

Charisme **3** *Actuel*

Pouvoir **2** *Actuel*

Expérience **Restant**

VALEURS DE COMBAT

Initiative **6**

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
Arc	2	
Lame courte	2	2

CRISTAUX POSSEDES

Nom du cristal	Type	Rang	EV
Illusion corporel	MEN	B	1
Création flammes	ELE	B	1
Perception des mouvements	TRA	B	1

COMPETENCES PRINCIPALES

Animaux **2** Spé.

Art / Artisanat **0** Spé.

Athlétisme **2** Spé.

Combat **3** Spé. Arcs

Furtivité **1** Spé. Anonymat

Information **1** Spé.

Intuition **2** Spé.

Investigation **2** Spé.

Larcin **0** Spé.

Manipulation **2** Spé. Mensonge

Médecine **1** Spé.

Persuasion **1** Spé.

Savoir **1** Spé.

Survie **1** Spé. Chasse

SYNERGIE DES CRISTAUX

Élémentaires **1** Spé.

Invocations **0** Spé.

Mentaux **1** Spé.

Transformation **1** Spé.

Spatiaux-temporels **0** Spé.

Spéciaux **1** Spé.

Bonus de spécialité : +4

Malus de non-formation : -4