

LE MONDE D'ARLÉNOR : FICHE DE PERSONNAGE

IDENTITE

Nom du personnage

Race du personnage

Affinité divine

CARACTERISTIQUES

Vigueur Actuel

Habileté Actuel

Intellect Actuel

Charisme Actuel

Pouvoir Actuel

Expérience Restant

COMPETENCES PRINCIPALES

Art / Artisanat Spé.

Athlétisme Spé.

Combat Spé.

Furtivité Spé.

Médecine Spé.

Perception Spé.

Savoir Spé.

Social Spé.

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

NIVEAUX DE BLESSURES

Indemne ☐ ☐ ☐

Touché ☐ ☐ ☐ (-1D6)

Gravement atteint ☐ ☐ ☐ (-2D6)

Au seuil de la mort ☐ ☐ ☐ (-3D6)

VALEURS DE COMBAT

Initiative

Arme, armure Attaque Défense

CRISTAUX LIES

Nom du cristal	Famille (rang)	Niveau	Durée	Portée	Contraintes
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Aides pour les calculs

Pouvoir magique : Test(Pouvoir) + Niveau.(Cristal) + Équip.

Attaque physique : Test(Caract.) + Comp.(Combat) + Spé.(Combat) + Équip.

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