

LE MONDE D'ARLETOR : 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

VALEURS DE COMBAT

Initiative

Points de Vie

Actuel

Points d'Énergie Vitale

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

CRISTAUX POSSEDES

Nom du cristal

Type

Rang

EV

COMPETENCES PRINCIPALES

Animaux

Spé.

Art / Artisanat

Spé.

Athlétisme

Spé.

Combat

Spé.

Furtivité

Spé.

Information

Spé.

Intuition

Spé.

Investigation

Spé.

Larcin

Spé.

Manipulation

Spé.

Médecine

Spé.

Persuasion

Spé.

Savoir

Spé.

Survie

Spé.

SYNERGIE DES CRISTAUX

Élémentaires

Spé.

Invocations

Spé.

Mentaux

Spé.

Transformation

Spé.

Spatiaux-temporels

Spé.

Spéciaux

Spé.

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