

LE MONDE D'ARLETOR : FICHE DE PERSONNAGE

COMPETENCES PRINCIPALES

INFORMATIONS

Nom du personnage : **Hélène**

Race du personnage : **Elfe (Dépense)**

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.	

CARACTERISTIQUES

Vigueur	2	Actuel	
Habileté	4	Actuel	
Intellect	3	Actuel	
Présence	2	Actuel	
Pouvoir	3	Actuel	
Expérience		Restant	

VALEURS DE COMBAT

Initiative <i>(Habileté + Intellect)</i>	7		
Points de Vie <i>(10 + 3x Vigueur)</i>	16	Actuel	
Points d'Énergie Vitale <i>(Selon la race)</i>	8	Actuel	
Défense <i>(Habileté + Vigueur + Combat)</i>	6	Bonus	
Dégâts temporaires			

EQUIPEMENT PRINCIPAL

Arme, armure	Dégâts	Défense
Vêtements renforcés		2
Arc (chargeur 1)	2	

CRISTAUX POSSEDES

Nom du cristal	Rang	Mana
Affinité Plantes (ELE)	B	2

COMPETENCES DES CRISTAUX

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

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

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

LE MONDE D'ARLETOR : FICHE DE PERSONNAGE

COMPETENCES PRINCIPALES

	<u>INFORMATIONS</u>			Animaux	1	Spé.	
Nom du personnage	Mordred			Art	1	Spé.	
Race du personnage	Mutant (Bras de dragon)			Artisanat	1	Spé.	
<u>CARACTERISTIQUES</u>				Athlétisme	1	Spé.	
Vigueur	2	Actuel		Combat	4	Spé.	Pistolet
Habileté	4	Actuel		Étiquette	2	Spé.	
Intellect	4	Actuel		Furtivité	5	Spé.	
Présence	1	Actuel		Information	3	Spé.	
Pouvoir	3	Actuel		Intuition	2	Spé.	
Expérience		Restant		Investigation	4	Spé.	
<u>VALEURS DE COMBAT</u>				Larcin	4	Spé.	
Initiative	8			Manipulation	2	Spé.	
<i>(Habileté + Intellect)</i>				Médecine	1	Spé.	
Points de Vie	16	Actuel		Persuasion	1	Spé.	
<i>(10 + 3x Vigueur)</i>				Pilotage	2	Spé.	
Points d'Énergie Vitale	8	Actuel		Savoir	2	Spé.	
<i>(Selon la race)</i>				Survie	2	Spé.	
Défense	10	Bonus	2				
<i>(Habileté + Vigueur + Combat)</i>							
Dégâts temporaires							
<u>EQUIPEMENT PRINCIPAL</u>							

CRISTAUX POSSEDES

Nom du cristal	Rang	Mana
TransFumée (TRA)	B	2
Brouillard (INV)	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)

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