# LE MONDE D'ARLENOR: FICHE DE PERSONNAGE

## **COMPETENCES PRINCIPALES**

Malus de non-formation : -4

|  | INFORMATIO     | <u>NS</u> | Animaux            | 4        | Spé.             |         |
|--|----------------|-----------|--------------------|----------|------------------|---------|
| Nom du personnage  | Eva            |           | Art                |          | Spé.             |         |
| Race du personnage   | Elfe (Dépense) |           | Artisanat          |          | Spé.             |         |
| CARACTERISTIQUES   |                |           | Athlétisme         | 4        | Spé.             |         |
| Vigueur  | 2 Actue        | !         | Combat             | 4        | Spé. A           | rc      |
| Habilité   | 4 Actue        | !         | Étiquette          |          | Spé.             |         |
| Intellect  | 3 Actue        | !         | Furtivité          | 2        | Spé.             |         |
| Présence   | 2 Actue        | !         | Information        | 2        | Spé.             |         |
| Pouvoir  | 3 Actue        | !         | Intuition          | 4        | Spé.             |         |
| Expérience   | Restan         | at .      | Investigation      | 2        | Spé.             |         |
| VALEURS DE COMBAT  |                |           | Larcin             |          | Spé.             |         |
| Initiative (Habileté + Intellect)                                | 7              |           | Manipulation       | 2        | Spé.             |         |
| Points de Vie  | 16 Actue       | !         | Médecine           | 4        | Spé. Apotl       | nicaire |
| (10 + 3x Vigueur) Points d'Énergie Vitale                        | 8 Actue        | !         | Persuasion         | 2        | Spé.             |         |
| (Selon la race) Défense  | 10 Bonus       | 2         | Pilotage           |          | Spé.             |         |
| (Habileté + Vigueur + Combat) Dégâts temporaires                 |                |           | Savoir             | 4        | Spé.             |         |
| EQUIPEMENT PRINCI  | PAL            |           | Survie             | 2        | Spé.             |         |
| Arme, armure   | Dégâts         | Défense   | COMPETENCES DI     | ES CRIST | <u>AUX</u>       |         |
| Vêtements renforcés<br>Arc (chargeur 1)                          | 2              | 2         | Élémentaires       | 4        | Spé.             |         |
| CDICTALLY DOCCEDES   |                |           | Invocations        | 1        | Spé.             |         |
| CRISTAUX POSSEDES  |                |           | Mentaux            | 4        | Spé.             |         |
| Nom du cristal   | Rang           | Mana      |                    |          |                  |         |
| Affinité Plantes (ELE)   | В              | 2         | Transformation     | 1        | Spé.             |         |
| Comunic.Nature (MEN)   | В              | 2         | Spatiaux-temporels |          | Spé.             |         |
|  |                |           | Spéciaux           |          | Spé.             |         |
| Points de caractéristiques à répartir : 14pts (min à 1, max à 5) |                |           |                    |          | e spécialité : + | 4       |

Points de compétences à répartir : 50pts (min à 0, max à 10)

# LE MONDE D'ARLENOR: FICHE DE PERSONNAGE

## **COMPETENCES PRINCIPALES**

|  | INFORMATI     | <u>ONS</u> | Animaux            |           | Spé.       |
|--|---------------|------------|--------------------|-----------|------------|
| Nom du personnage                        | Wheeler       |            | Art                |           | Spé.       |
| Race du personnage                       | Mutante (Bras | de lionne) | Artisanat          |           | Spé.       |
| CARACTERISTIQUES                         |               |            | Athlétisme         | 4         | Spé.       |
| Vigueur                                  | 4 Acti        | iel        | Combat             | 4         | Spé. Sabre |
| Habilité                                 | 3 Acti        | iel        | Étiquette          | 1         | Spé.       |
| Intellect                                | 2 Acti        | uel        | Furtivité          | 5         | Spé.       |
| Présence                                 | 2 Acti        | uel        | Information        | 4         | Spé.       |
| Pouvoir                                  | 3 Acti        | iel        | Intuition          | 2         | Spé.       |
| Expérience                               | Rest          | ant        | Investigation      | 4         | Spé.       |
| VALEURS DE COMBA                         | ${f T}$       |            | Larcin             | 1         | Spé.       |
| Initiative (Habileté + Intellect)        | 5             |            | Manipulation       | 5         | Spé.       |
| Points de Vie (10 + 3x Vigueur)          | 22 Acti       | iel        | Médecine           | 2         | Spé.       |
| Points d'Énergie Vitale (Selon la race)  | 8 Acti        | iel        | Persuasion         | 4         | Spé.       |
| Défense (Habileté + Vigueur + Combat)    | 11 Bon        | us 2       | Pilotage           |           | Spé.       |
| Dégâts temporaires                       |               |            | Savoir             | 2         | Spé.       |
| EQUIPEMENT PRINCI                        | PAL           |            | Survie             | 2         | Spé.       |
| Arme, armure Sabre                       | Dégâts<br>4   | Défense    | COMPETENCES DI     | ES CRISTA | AUX        |
| Pistolet (4 charges) Vêtements renforcés | 4             | 2          | Élémentaires       |           | Spé.       |
| CRISTAUX POSSEDES                        |               | 2          | Invocations        |           | Spé.       |
| Nom du cristal                           | Rang          | Mana       | Mentaux            | 4         | Spé.       |
| Passe Muraille (SAP) Télékinésie (MEN)   | B<br>B        | 2 2        | Transformation     | 2         | Spé.       |
| Total (IVIDIA)                           |               | 2          | Spatiaux-temporels | 4         | Spé.       |
|  |               |            | Spéciaux           |           | Spé.       |
| Detain 1                                 | N (           | ( 1        | 3.5)               | D 1       |            |

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'ARLENOR: FICHE DE PERSONNAGE

## **COMPETENCES PRINCIPALES**

Malus de non-formation : -4

|  | INFORMATION      | <u>S</u> | Animaux            | 6        | Spé.                     |  |  |
|--|------------------|----------|--------------------|----------|--------------------------|--|--|
| Nom du personnage  | Mantis           |          | Art                | 1        | Spé.                     |  |  |
| Race du personnage   | Pan (Technophobe | e)       | Artisanat          | 1        | Spé.                     |  |  |
| CARACTERISTIQUES   |                  |          | Athlétisme         | 1        | Spé.                     |  |  |
| Vigueur  | 2 Actuel         |          | Combat             | 1        | Spé.                     |  |  |
| Habilité   | 3 Actuel         |          | Étiquette          | 1        | Spé.                     |  |  |
| Intellect  | 3 Actuel         |          | Furtivité          | 6        | Spé.                     |  |  |
| Présence   | 1 Actuel         |          | Information        | 1        | Spé.                     |  |  |
| Pouvoir  | 5 Actuel         |          | Intuition          | 3        | Spé.                     |  |  |
| Expérience   | Restant          |          | Investigation      | 3        | Spé. Chercher objet      |  |  |
| VALEURS DE COMBA   |                  | Larcin   | 3                  | Spé.     |                          |  |  |
| Initiative   | 6                |          | Manipulation       | 1        | Spé.                     |  |  |
| (Habileté + Intellect)  Points de Vie                            | 16 Actuel        |          | Médecine           | 5        | Spé.                     |  |  |
| (10 + 3x Vigueur) Points d'Énergie Vitale                        | 12 Actuel        |          | Persuasion         | 1        | Spé.                     |  |  |
| (Selon la race) Défense  | 6 Bonus          | 2        | Pilotage           | 1        | Spé.                     |  |  |
| (Habileté + Vigueur + Combat) Dégâts temporaires                 |                  |          | Savoir             | 3        | Spé.                     |  |  |
| EQUIPEMENT PRINCIPAL   |                  |          | Survie             | 3        | Spé.                     |  |  |
| Arme, armure   | Dégâts           | Défense  | COMPETENCES DI     | ES CRIST | AUX                      |  |  |
| Vêtements renforcés  |                  | 2        | Élémentaires       |          | Spé.                     |  |  |
| CDISTALIA DOSSEDES   |                  |          | Invocations        | 6        | Spé.                     |  |  |
| CRISTAUX POSSEDES  | 1                |          | Mentaux            |          | Spé.                     |  |  |
| Nom du cristal   | Rang             | Mana     | Tuonafamaatian     | 2        | Cm á                     |  |  |
| Cont. Anim. Ter. (INV)<br>Caméléon (TRA)                         | A<br>C           | 3        | Transformation     | 3        | Spé.                     |  |  |
| (2242)   |                  |          | Spatiaux-temporels |          | Spé.                     |  |  |
|  |                  |          | Spéciaux           |          | Spé.                     |  |  |
| Points de caractéristiques à répartir : 14pts (min à 1, max à 5) |                  |          |                    |          | Bonus de spécialité : +4 |  |  |

Points de compétences à répartir : 50pts (min à 0, max à 10)