



## LE MONDE D'ARLÉNOR : FICHE DE PERSONNAGE

Toan est un jeune mage entraîné dans le combat et la magie. Toan s'est lancé à l'aventure lorsqu'il a su qu'Arlénor était en déséquilibre.

### IDENTITE

Nom du personnage **Toan**

Race du personnage **Elfe**

Affinité divine

### CARACTERISTIQUES

Vigueur **2** *Actuel*

Habilité **2** *Actuel*

Intellect **4** *Actuel*

Charisme **1** *Actuel*

Pouvoir **4** *Actuel*

Expérience **Restant**

### COMPETENCES PRINCIPALES

Art / Artisanat **1** *Spé.*

Athlétisme **1** *Spé.*

Combat **2** *Spé.*

Furtivité **1** *Spé.*

Médecine **1** *Spé.*

Perception **3** *Spé.* **Intuition**

Savoir **3** *Spé.*

Social **1** *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 **6**

Arme, armure	Attaque	Défense
Vêtements renforcés		<b>2</b>
Lame courte	<b>1</b>	<b>1</b>
Arme contondante	<b>1</b>	<b>1</b>

### CRISTAUX LIES

Nom du cristal	Famille (rang)	Niveau	Durée	Portée	Contraintes
Champ de force	Enchantement (A)	<b>4</b>	Instant.	Perso.	Utilisation chaque deux tours
Explosion	Enchantement (A)	<b>2</b>	Instant.	Toucher	Mutation: bras en feu

*Aides pour les calculs*

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

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

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