

LE MONDE D'ARLETOR : FICHE DE PERSONNAGE

IDENTITE

Nom du personnage

Race du personnage

Affinité divine

COMPETENCES PRINCIPALES

Art / Artisanat

Spé.

Athlétisme

Spé.

Combat

Spé.

Furtivité

Spé.

Médecine

Spé.

Perception

Spé.

Savoir

Spé.

Social

Spé.

CARACTERISTIQUES

Vigueur

Actuel

Habilité

Actuel

Intellect

Actuel

Charisme

Actuel

Pouvoir

Actuel

Niveau

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	Niveau	Durée	Portée	Notes diverses

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.