



LE MONDE D'ARLÉTOR : FICHE DE PERSONNAGE

Prism a vécu toute sa vie au sein d'un temple d'Arlénor, dédié à Métatron. Sa foi l'a menée à gravir les échelons très jeune et à devenir Grande Prêtresse. Au lieu de fonder son propre temple, elle décida de voyager et de chercher des réponses sur la disparition de ses divinités... De nature chaleureuse et bienveillante, elle se pose des questions sur son peuple et leur mépris des autres races... Chaque vie est précieuse.

IDENTITE

Nom du personnage Prism

Race du personnage Elfe

Affinité divine

CARACTERISTIQUES

Vigueur 1 Actuel

Habileté 1 Actuel

Intellect 4 Actuel

Charisme 3 Actuel

Pouvoir 4 Actuel

Expérience Restant

VALEURS DE COMBAT

Initiative 5

Points de Vie 13 Actuel

Points d'Énergie Vitale 8 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
Vêtements renforcés		2
Lame courte	2	2

CRISTAUX POSSEDES

Nom du cristal	Type	Rang	EV
Contrôle de l'Eau	ELE	B	1
Pensée divine	MEN	A	3
Bénédiction	INV	B	1

COMPETENCES PRINCIPALES

Animaux 0 Spé.

Art / Artisanat 0 Spé.

Athlétisme 0 Spé.

Combat 1 Spé.

Furtivité 3 Spé.

Information 1 Spé.

Intuition 4 Spé.

Investigation 4 Spé.

Larcin 0 Spé.

Manipulation 0 Spé.

Médecine 2 Spé. Diagnostic

Persuasion 2 Spé.

Savoir 4 Spé. Théologie

Survie 0 Spé.

SYNERGIE DES CRISTAUX

Élémentaires 3 Spé.

Invocations 1 Spé.

Mentaux 4 Spé.

Transformation 0 Spé.

Spatiaux-temporels 0 Spé.

Spéciaux 0 Spé.

Bonus de spécialité : +4

Malus de non-formation : -4