



## LE MONDE D'ARLÉNOR : FICHE DE PERSONNAGE

Vhaleria a beaucoup d'énergie à dépenser qu'elle utilise dans sa passion et son devoir de gardienne : la danse de combat. Vhaleria ne supporte pas les armes : pour se battre elle utilise donc son corps qu'elle peut renforcer via la magie. Et à côté de ça, étant en lien avec la vie végétale, elle n'hésite pas à s'en servir pour entraver ses ennemis et leur refaire la face... Aujourd'hui elle cherche à se surpasser, en dehors de la forêt.



### IDENTITE

Nom du personnage **Vhaleria**

Race du personnage **Arlénien**

Affinité divine

### COMPETENCES PRINCIPALES

Art / Artisanat **0** *Spé.*

Athlétisme **1** *Spé.*

Combat **3** *Spé.* Esquive

Furtivité **1** *Spé.*

Médecine **2** *Spé.* Apothicaire

Perception **2** *Spé.*

Savoir **1** *Spé.*

Social **1** *Spé.*

### CARACTERISTIQUES

Vigueur **4** *Actuel*

Habileté **3** *Actuel*

Intellect **2** *Actuel*

Charisme **2** *Actuel*

Pouvoir **2** *Actuel*

Expérience **Restant**

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 **5**

Arme, armure *Attaque* *Défense*

Vêtements renforcés **2**

### CRISTAUX LIES

Nom du cristal	Famille (rang)	Niveau	Durée	Portée	Contraintes
Affinité plantes	Evocation (A)	2	Scène	A vue	1 fois par jour
Contrôle corporel	Transmutation (A)	1	Scène	Perso.	En journée

Aides pour les calculs

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

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

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