



## LE MONDE D'ARLÉNOR : 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

### COMPETENCES PRINCIPALES

Art / Artisanat 0 Spé.

Athlétisme 0 Spé.

Combat 1 Spé.

Furtivité 1 Spé.

Médecine 2 Spé. Diagnostic

Perception 2 Spé.

Savoir 4 Spé. Histoire et Théol.

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 5

Arme, armure Attaque Défense

Vêtements renforcés 2

Lame courte 1

### CRISTAUX LIES

Nom du cristal	Famille (rang)	Niveau	Durée	Portée	Contraintes
Affinité aquatique	Evocation (A)	2	Scène	A vue	Artificiel (diadème)
Pensée divine	Divination (B)	1	Instant.	Perso.	1 fois par jour
Fée chanceuse	Convocation (B)	1	Scène	Perso.	1 fois par jour

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.