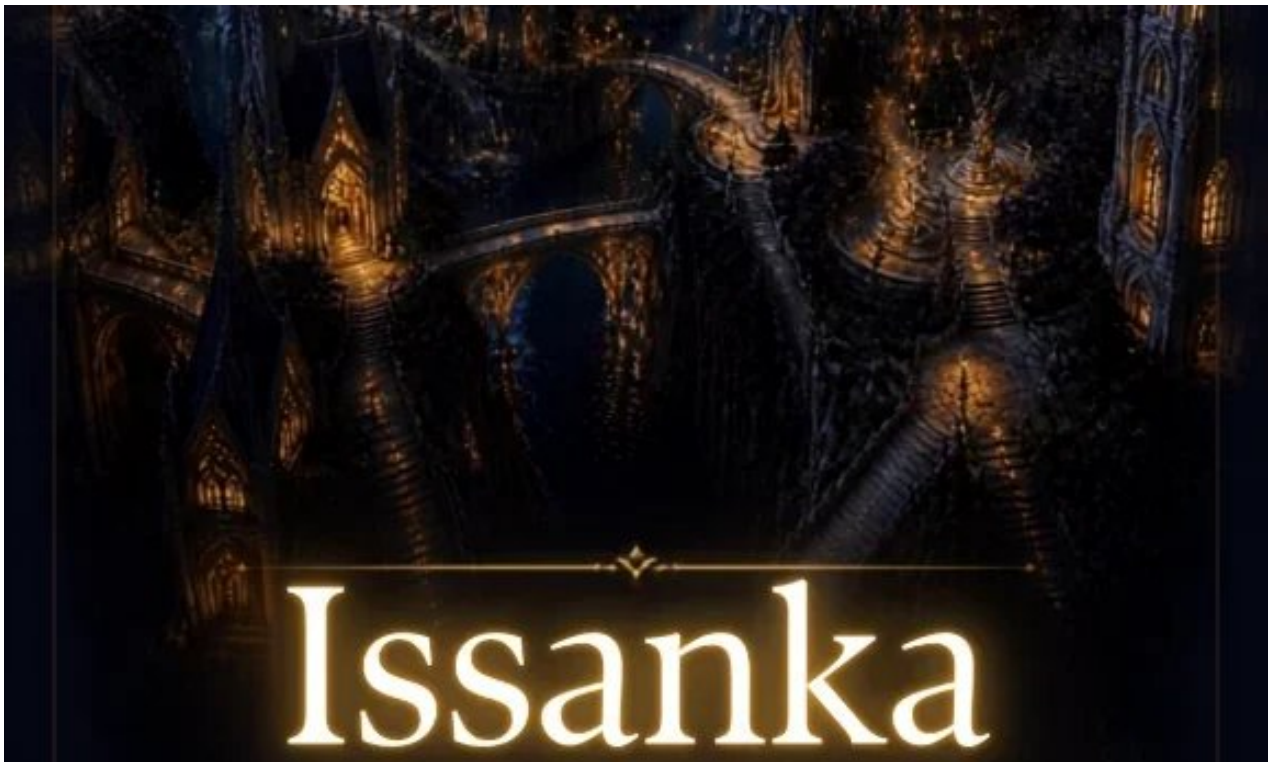
Recueil Communautaire Worlds Awakening

Issanka



par Silverus

Univers : Fantasy

L'ensemble des Ascendances, Classes et Tenues, ainsi que l'Inventaire complet du Codex officiel "Worlds Awakening" viennent compléter ce Recueil.

Sommaire

Ascendances 3
- Sacreflot 4

Classes 5
- Magilame 6
- Nyalondien 7

Tenues 8
- Dracomancien (En cours) 9
- Hiéromancien 10
- Stygimancien 12
- Héraut (En cours) 14
- Oracle (En cours) 15

Inventaire 16
- Armes 17
- Équipements 18

Ascendances

Sacreflot

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
0	0	−1	+1	+1	+1

ADAPTABILITÉ	POINTS LIBRES
+2	+1

Compétence innée

Flot Apaisant

L'elfe libère une onde d'eau purificatrice dans une zone de 5 mètres. Tous les alliés touchés récupèrent des points de vie équivalents à 50% de leurs PV Max (Arrondis à l'entier inférieur).

Description

Elfes sveltes à la peau teintée de bleu nacré et aux cheveux fluides évoquant des courants d'eau douce. Leurs yeux, brillent d'un éclat aquatique. Ils portent des armures légères et souples façonnées en cuir marin et en écailles iridescentes.

Histoire

Originaires du Lac de Nyalond, les Sacreflots ont émergé d'un cataclysme magique ayant pollué les rivières du monde ancien. Ayant purifié les eaux au prix de lourds sacrifices, ils se sont jurés d'empêcher que les conflits des autres peuples ne souillent à nouveau le cycle vital. Ils ont fondé des ordres itinérants d'arbitres et de médiateurs, s'imposant comme une force neutre et dissuasive.

Relations

Les Sacreflots suivent une doctrine de Gardiens de la Paix. Les médiateurs à la teinte bleutée y orchestrent une diplomatie fondée sur la réfraction magique : les eaux du lac de leur Cité neutralisent les auras antagonistes, empêchant toute confrontation directe. Ils sont alliés des peuples malgré les divergences philosophiques.

Classes

Magilame

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+1	−1	0	0	+1	0

DÉ DE VIE	POINTS LIBRES	CARAC. MAGIQUE
1d8	+2	Sagesse

Description

Les Magilames sont des escrimeurs d'élite et des érudits de l'arcane. Contrairement aux mages de cour qui étudient dans les bibliothèques ou aux guerriers bruts qui confient leur vie à la lourdeur de leur armure, le Magilame voit le combat comme un art mêlant ces deux voies.

Tenues

NOM	DÉF. PHY.	DÉF. MAG.	DURABILITÉ
Dracomancien (En cours)	0	0	8
Hiéromancien	0	+1	9
Stygimancien	+1	0	9

Nyalondien

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
0	0	−1	+1	0	+1

DÉ DE VIE	POINTS LIBRES	CARAC. MAGIQUE
1d6	+2	Intelligence

Description

Les Nyalondiens forment l'ordre intellectuel et mystique le plus influent de la cité des Sacreflots. Composé d'elfes à la grâce fluide et au regard perçant, ces érudits consacrent leur existence à l'étude des archives immergées et de la magie des profondeurs.

Tenues

NOM	DÉF. PHY.	DÉF. MAG.	DURABILITÉ
Héraut (En cours)	+1	0	7
Oracle (En cours)	0	+1	6

Tenues

Dracomancien (En cours)

CLASSE	DÉF. PHY.	DÉF. MAG.	DURABILITÉ
Magilame	**0**	**0**	**8**

Résistances : Non-Élémentaire
Main principale : Epée des Arcanes
Main secondaire : Ame du Dragon

Description

Inspiré par la puissance et la majesté des dragons, le Dracomancien canalise les arcanes primordiales. Son style de combat est brut, destructeur et spectaculaire, combinant balayages d'épée dévastateurs et soufflets de magie arcanique à bout portant ou à distance.

Hiéromancien

CLASSE	DÉF. PHY.	DÉF. MAG.	DURABILITÉ
Magilame	**0**	**+1**	**9**

Faiblesses : Ténèbres
Main principale : Epée de Lumière
Main secondaire : Gantelet Sacré

Description

Le Hiéromancien est un champion de la lumière, de l'ordre et de la pureté. Il canalise la magie sacrée pour animer son épée d'une lumière céleste, soigner ses alliés d'une simple apposition des mains ou dissiper les malédictions qui pèsent sur le champ de bataille.

Capacités

Frappe Radiante

C · A · PHY (FOR)

Le personnage effectue une attaque avec son arme, et inflige 1d4 de dégâts Sacrés supplémentaires.
Recharge : 1 tour

- ☐ **Niv. 3 :** Les dégâts supplémentaires passent à 2d4.
- ☐ **Niv. 5 :** Les dégâts supplémentaires passent à 2d6.
- ☐ **Niv. 7 :** Les dégâts supplémentaires passent à 2d8.

Jugement Aveuglant

C · A · MAG (SAG) · 10m · PM 1-3

Le personnage fait jaillir un rayon de lumière qui aveugle une cible pendant 1 tour. La cible effectue ses tests d'attaque avec désavantage (Lancer le d20 deux fois et conserver le résultat le plus faible), pour un coût de 1 PM.
Recharge : 2 tours

- ☐ **Niv. 2 :** La cible subit un malus de -1 en Atq PHY et -1 en atq MAG, pour un coût de 2 PM.
- ☐ **Niv. 4 :** La portée passe à 20 mètres.
- ☐ **Niv. 6 :** La cible subit un malus de -2 en Atq PHY et -2 en atq MAG, pour un coût de 3 PM.

Prière de soins

PC · A · Soutien · 15m · PM 1-4

Le Personnage restaure sur lui-même ou un allié 1d4 PV et guérit d'une Altération d'Etat type Poison, pour un coût de 1 PM.
Recharge : 1 tour

- ☐ **Niv. 2 :** Les soins restaurent 2d4 PV.
- ☐ **Niv. 4 :** Les soins restaurent 2d6 PV et dissipent toutes les Altération d'Etat négatives, pour un coût de 3 PM.
- ☐ **Niv. 6 :** Les soins restaurent 2d8 PV, pour un coût de 4 PM.

Protection du Martyr

P

Lorsque le personnage est au contact d'un allié, au moment où ce dernier subit des dégâts magiques, les dégâts sont répartis de moitié entre les 2 personnages.
Limitation : 1 / Par rencontre

- ☐ **Niv. 3 :** La Capacité peut être utilisée 2 fois par Rencontre.
- ☐ **Niv. 5 :** La Capacité peut être utilisée sur les dégâts physiques.
- ☐ **Niv. 7 :** La Capacité peut être utilisée 3 fois par Rencontre.

Voile de Pureté

P

Réduit de 30% (arrondis à l'entier inférieur) les dégâts de type Ténèbres sur le Personnage.

- ☐ **Niv. 2 :** Réduit de 50% (arrondis à l'entier inférieur) les dégâts de type Ténèbres sur le Personnage.
- ☐ **Niv. 4 :** Immunise contre les jets de dé avec désavantage (lancer 2 fois et conserver le résultat le plus faible).
- ☐ **Niv. 6 :** Réduit de 75% (arrondis à l'entier inférieur) les dégâts de type Ténèbres sur le Personnage.

Estoc de Rédemption

C · A · PHY (FOR) · PM 1-3

Le Personnage effectue une attaque avec son arme et restaure 50% des dégâts infligés aux PV d'un allié au contact pour un coût de 1 PM.

- ☐ **Niv. 2 :** La restauration des PV affecte un allié jusqu'à 3 mètres.
- ☐ **Niv. 4 :** Permet de restaurer les PV d'un allié et de soigner une Altération d'Etat, pour un coût de 2 PM.
- ☐ **Niv. 6 :** Restaure 100% des dégâts infligés aux PV d'un allié, pour un coût de 3 PM.

Onde de Choc Céleste

C · MA · MAG (SAG) · PM 3-6

Tous les ennemis dans un rayon de 5 mètres autour du personnage sont affectés par une onde de déflagration dorée, et subissent 1d4+1 de dégâts Sacrés et doivent réussir un Test CON 12 sous peine d'être Paralysés pendant 1 tour pour un coût de 3 PM.

Recharge : 2 tours

- ☐ **Niv. 3 :** Les dégâts passent à 1d6+2.
- ☐ **Niv. 5 :** Les dégâts passent à 2d6+3, la zone d'effet est étendue à 8 mètres pour un coût de 5 PM.
- ☐ **Niv. 7 :** Les dégâts passent à 2d8+4.

Sanctuaire Sacré

C · MA · Soutien · 15m · PM 4-8

Le Personnage invoque une Colone de Lumière de 3 mètres de rayon autour d'un épicentre, pour un coût de 4 PM, pendant 2 tours. Les alliés régénèrent 1d4 PV au début de chaque tour et les ennemis de type Morts-vivants ou ayant une faiblesse à l'élément Sacré subissent les mêmes dégâts.

Limitation : 1 / Par rencontre

- ☐ **Niv. 3 :** Les PV restaurés sont de 1d4+4.
- ☐ **Niv. 5 :** Les PV restaurés sont de 1d6+4, pour un coût de 6 PM.
- ☐ **Niv. 7 :** Les PV restaurés sont de 2d6+4, pour un coût de 8 PM.

Stygimancien

CLASSE	DÉF. PHY.	DÉF. MAG.	DURABILITÉ
Magilame	**+1**	**0**	**9**

Faiblesses : Sacré
Main principale : Epée de l'Ombre
Main secondaire : Bouclier de Noirceur

Description

Le Stygimancien ne craint pas la souillure des ténèbres ; il l'embrasse et la dompte. Il utilise la magie ténébreuse pour corrompre le tranchant de son épée, drainer la force vitale de ses ennemis et montrer la voie aux âmes.

Capacités

Frappe Soupir

C · A · PHY (FOR)

Le Personnage effectue une attaque à l'arme et applique une brûlure à la cible qui inflige 1d4 de dégâts Ténèbres au début de son prochain tour.
Recharge : 1 tour

- ☐ **Niv. 3 :** La brûlure dure 2 tours.
- ☐ **Niv. 5 :** Les dégâts de la brûlure passent à 1d6.
- ☐ **Niv. 7 :** Les dégâts de la brûlure passent à 1d10.

Déplacement Brumeux

PC · M · PM 1-2

Le Personnage se dissout brièvement pour traverser les obstacles et les lignes ennemies, via un déplacement de 10 mètres sans restriction de terrain et permet le désengagement d'un corps à corps sans attaque d'opportunité, par le coût de 1 PM.
Recharge : 2 tours

- ☐ **Niv. 2 :** Etend la portée du déplacement à 15 mètres.
- ☐ **Niv. 4 :** Applique un bonus de +1 en Atq PHY et +1 en Atq MAG pour le reste du tour du personnage, pour un coût de 2 PM.
- ☐ **Niv. 6 :** Permet de déplacer un allié au contact en même temps que le personnage.

Lame de Frayeur

PC · A · MAG (SAG) · 5m · PM 2-4

Le Personnage cible un ennemi qui est effrayé pendant 1 tour. Elle subit un malus de -1 en Atq PHY et -1 en Atq MAG et doit effectuer les tests avec désavantage pour cibler le Personnage, pour un coût de 2 PM.
Recharge : 2 tours

- ☐ **Niv. 2 :** L'effet dure 2 tours. La cible peut faire un test SAG 12 en début de tour pour s'en défaire.
- ☐ **Niv. 4 :** Le malus passe à -2 en Atq PHY et -2 en Atq MAG, pour un coût de 3 PM.
- ☐ **Niv. 6 :** L'effet dure 3 tours. La cible ne peut plus cibler le personnage pour un coût de 4 PM.

Saignée Vitale

PC · A · Soutien

Le Personnage sacrifie des PV afin de restaurer 50% des PV sacrifiés (Arrondis à l'entier inférieur) aux PV d'un allié au contact.
Recharge : 1 tour

- ☐ **Niv. 2 :** Il n'y a plus de tour de recharge.
- ☐ **Niv. 4 :** Le Personnage restaure 100% des PV sacrifiés.
- ☐ **Niv. 6 :** Le Personnage peut cibler un allié à 10 mètres maximum.

Drain Vital

C · MA · PHY (FOR) · PM 2-4

Le Personnage porte une estocade qui inflige les dégâts de l'arme. Restaure 50 % des dégâts infligés en PV pour le personnage, pour un coût de 2 PM.

Recharge : 2 tours

- ☐ **Niv. 3 :** Restaure 75 % des dégâts infligés en PV pour le personnage pour un coût de 3 PM.
- ☐ **Niv. 5 :** Le temps de recharge est réduit à 1 tour.
- ☐ **Niv. 7 :** Restaure 100 % des dégâts infligés en PV pour le personnage pour un coût de 4 PM.

Eclipse Sépulcrale

C · MA · Soutien · PM 3-6

Le Personnage invoque une sphère obscure de 3 mètres de rayon autour de lui, pour un coût de 3 PM, pendant 2 tours. Les ennemis à l'intérieur doivent faire leurs tests d'attaque avec désavantage (Lancer le d20 deux fois et conserver le résultat le plus faible).

Limitation : 1 / Par rencontre

- ☐ **Niv. 2 :** La portée de la zone d'effet est augmentée à 5 mètres, pour un coût de 4 PM.
- ☐ **Niv. 4 :** Les ennemis dans la zone d'effet ne peuvent plus effectuer d'attaques physiques. Les attaques magiques restent avec désavantage.
- ☐ **Niv. 6 :** Le personnage réussit automatiquement tous ses tests d'attaque dans la zone d'effet, pour un coût de 6 PM.

Onde de Noirceur

C · MA · MAG (CON) · 20m

Le Personnage sacrifie 30% de ses PV Max (Arrondis à l'entier inférieur) et inflige 2d6 de dégâts de Ténèbres à un ennemi.

Recharge : 2 tours

- ☐ **Niv. 3 :** Les dégâts passent à 2d8.
- ☐ **Niv. 5 :** Les dégâts passent à 3d8.
- ☐ **Niv. 7 :** Les dégâts passent à 3d10.

Aura des Tréfonds

P

Le gagne un bonus permanent de +1 en CON

- ☐ **Niv. 2 :** Le bonus en CON passe à +2.
- ☐ **Niv. 4 :** Le bonus en CON passe à +3 et annule sa faiblesse élémentaire au Sacré.
- ☐ **Niv. 6 :** Le personnage gagne un bonus permanent de +2 à la Déf PHY et +1 à la Déf MAG.

Héraut (En cours)

CLASSE	DÉF. PHY.	DÉF. MAG.	DURABILITÉ
Nyalondien	**+1**	**0**	**7**

Résistances : Feu
Main principale : Epée d'Opale, Arc Azur, Lance des Profondeurs
Main secondaire : Carquois Magique, Bouclier d'Aquastérite

Description

Le Héraut de Nyalond est le parangon de l'aventure et de la polyvalence. Capable de s'adapter à toutes les situations, il combine l'art du combat à l'arme avec une manipulation subtile de l'eau pour se mouvoir, parer ou attaquer ses ennemis.

Oracle (En cours)

CLASSE	DÉF. PHY.	DÉF. MAG.	DURABILITÉ
Nyalondien	**0**	**+1**	**6**

Résistances : Feu
Main principale : Fleuret de Nacre, Caducée de l'Ecume
Main secondaire : Anneau des Marées

Description

L'Oracle du Lac est une caste mystique axée sur le soutien, son pouvoir s'exprime par des sceaux et des glyphes azurs, ainsi que par la divination. Ils sont les gardiens de la mémoire est y incarnent la pureté et la clairvoyance.

Inventaire

Armes

NOM	TYPE · UTILISATION	TEST	DÉGÂTS	PORTÉE	PRÉREQUIS	PRIX	EFFET SPÉCIAL
Arc Azur	Distance Deux mains	DEX +0	1d6 perforant	15 m	DEX 1	60 NX	Deux mains - exception : se combine à un carquois en main secondaire.
Caducée de l'Ecume	Magique Deux mains	INT +1	1d6 non-élémentaire	10 m	INT 2	60 NX	—
Epée d'Opale	Corps à corps Main principale	FOR +1	1d6 tranchant	0 m	—	60 NX	—
Epée de l'Ombre	Corps à corps Main principale	FOR +0	1d6+1 tranchant	0 m	SAG 1	70 NX	Coût 1 PM : Ajoute élément Ténèbres lors de l'attaque.
Epée de Lumière	Corps à corps Main principale	FOR +0	1d6+1 tranchant	0 m	SAG 1	70 NX	Coût 1 PM : Ajoute élément Sacré lors de l'attaque.
Epée des Arcanes	Corps à corps Main principale	FOR +0	1d6+1 tranchant	0 m	SAG 1	70 NX	Attaque Non-Elémentaire
Fleuret de Nacre	Corps à corps Main principale	DEX +1	1d4+1 perforant	0 m	—	50 NX	—
Lance des Profondeurs	Corps à corps Deux mains	FOR +0	1d8 perforant	0 m	FOR 1	80 NX	—

Équipements

NOM	UTILISATION	BONUS DE CARACTÉRISTIQUES	PRIX	EFFET SPÉCIAL
Ame du Dragon	Main secondaire	+1 Attaque physique · +1 Attaque magique	20 NX	—
Anneau des Marées	Main secondaire	+1 Régénération PM	20 NX	—
Bouclier d'Aquastérite	Main secondaire	+1 Défense physique	20 NX	Octroie une résistance à la Foudre.
Bouclier de Noirceur	Main secondaire	+1 Défense magique	20 NX	—
Carquois Magique	Main secondaire	+1 Régénération PM	20 NX	—
Gantelet Sacré	Main secondaire	+1 Régénération PM	20 NX	—