

FICHE PERSONNAGE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE _____ Léandra _____ JOUEUR _____ Fidji _____

ASCENDANCE	CLASSE	SEXE	AGE	POIDS	TAILLE
Humain	Croyant	F	25		1.70 m

CARAC.	Base	Bonus	TOTAL	ESSENTIELS				CAPACITÉ INNÉE	
FOR	+0	+0	+0	NIV	3	XP	4	PC	3
DEX	+0	+0	+0	Dé de Vie	2D4	Init	10+DE10Bonus		
CON	-1	+0	-1	PV	22				
INT	+1	+0	+1	PM	2x(M14-NIV)				
SAG	+4	+0	+4	Tenue	Prophète				
CHA	+2	+0	+2	Sur-Tenue					
				Adaptabilité : Les Humains possèdent une aptitude innée à s'adapter rapidement aux situations. Une fois par jour, vous pouvez choisir directement le résultat de l'un de vos propres jets de dés (qu'il s'agisse d'un test ou de dégâts), que ce soit avant ou après avoir fait votre jet de dés initial.					
				Échec critique		Réussite critique			
				1		19 - 20			

DEFENSES			NIV	Tenue	Bonus	TOTAL		
PHY	10 +	0 1	3	+0	+0	12	Résistances	Terre, Ténèbre
MAG	10 +	0 4	3	+2	+1	20	Faiblesses	

Arme ou Équipement		Bonus ou Effet spécial	Test d'Attaque	Dégâts
SET 1	Encensoir sacré (G)	+1 Régénération PM	D20 + + + NIV	D +
	Relique	+1 Def MAG	D20 + + + NIV	D +
SET 2	Main Principale ou 2 Mains		D20 + + + NIV	D +
	Main Secondaire		D20 + + + NIV	D +

Biographie / Notes

Inventaire

[illegible]

Bourse :10 NX

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE. Léandra

JOUEUR _____ Fidji

TENUE
Prophète

SUR-TENUE

CLASSE

Croyant

Def PHY	+0	Def MAG	+2	Résistances	Terre, Ténèbre	
Durabilité	6X				Faiblesses	

CAPACITÉS

☐ **Vision Astrale** PC

Le personnage entre en méditation profonde pour obtenir une vision astrale. En dépensant 3 PM, il peut voir et entendre un lieu ou une personne qu'il connaît, même à des distances considérables.

☐ **NIV 2:** La vision astrale peut permettre d'entrer en communication avec un allié pour 1 PM supplémentaire.

☐ **NIV 4:** Le personnage peut obtenir une vision d'un futur proche, mais cela consomme 4 PM.

☐ **NIV 6:** Le coût de la vision astrale est réduit à 2 PM par utilisation (3 PM si communication avec un allié).

Étoile Guérisseuse PC - MA - SOUTIEN

Le personnage invoque le pouvoir des étoiles pour soigner ses blessures ou celles de ses alliés. En dépensant 2 PM, il restaure 1d4+1 PV à un cible ou lui-même.

- ☐ **NIV 2:** Les PV restaurés passent à 2d4+1.
- ☐ **NIV 4:** Les PV restaurés passent à 2d4+4, le coût passe à 3 PM.
- ☐ **NIV 6:** Les PV restaurés passent à 3d4+6, le coût passe à 4 PM.

☐ **Éclipse Maléfique** C - MA - MAG (SAG) - 20m

Le personnage invoque une éclipse maléfique pour obscurcir la vision de ses ennemis. Pour 3 PM, il crée une zone d'obscurité dans un rayon de 3 mètres pendant 2 tours, affectant la vision de tous les ennemis à l'intérieur. Les ennemis dans la zone subissent un malus de -2 à leurs tests d'attaque.

Temps de rechargement: 2 tour(s)

☐ **NIV 3:** Le malus au test d'attaque passe à -3.

☐ **NIV 5:** Le malus au test d'attaque passe à -4, le coût passe à 4 PM.

☐ **NIV 7:** Le malus au test d'attaque passe à -5, le coût passe à 5 PM.

Appel Céleste

C - MA - SOUTIEN

Le personnage fait un appel céleste pour demander la guidance divine. En dépensant 2 PM, il choisit un allié qui, à son prochain tour d'action, pourra lancer deux d20 lors de son test d'attaque et conserver le meilleur résultat.

Limitation: 1 / Rencontre

NIV 3: L'appel céleste dure 2 tours, le coût passe à 3 PM.

NIV 5: Pendant la durée de l'appel céleste, les tests d'attaques sont automatiquement réussis, en revanche il n'est plus possible d'infliger de coups critiques.

NIV 7: L'appel céleste dure 3 tours, le coût passe à 4 PM.

Prémonition C - A - SOUTIEN

Le personnage prédit une attaque ennemie contre 1 PM. Le personnage choisit un ennemi et, pendant le tour suivant, lorsque cet ennemi effectuera une action offensive, le personnage et ses alliés bénéficieront d'un bonus de +1 à la Def PHY et la Def MAG.

Temps de rechargement: 2 tour(s)

- ☐ **NIV 2:** Le bonus à la Def PHY et Def MAG passe à +2.
- ☐ **NIV 4:** La prémonition dure 2 tours, le coût passe à 2 PM.
- ☐ **NIV 6:** Le bonus à la Def PHY et Def MAG passe à +3, le coût passe à 3 PM.

Pluie d'Étoiles C - MA - MAG (SAG) - 15m

Le personnage invoque une pluie d'étoiles sacrées pour bombarder une zone de 3 mètres de rayon. Pour 3 PM, tous les ennemis dans la zone subissent 1d4+1 de dégâts sacrés.

Temps de rechargement: 2 tour(s)

- ☐ **NIV 3:** La zone d'effet passe à 5 mètres de rayon.
- ☐ **NIV 5:** Les dégâts sacrés passent à 2d6+3, le coût passe à 4 PM.
- ☐ **NIV 7:** Les dégâts sacrés de la Pluie d'Étoiles ignorent les résistances des ennemis, le coût passe à 5 PM.

Orbe Astral C - A - MAG (SAG) - 20m

Le personnage peut créer un orbe astral chargé d'énergie divine pour attaquer les ennemis. En dépensant 1 PM, il lance un orbe qui inflige 1d4+1 de dégâts sacrés à un ennemi.

- **NIV 2:** L'Orbe Astral touche automatiquement l'ennemi.
- ☐ **NIV 4:** Les dégâts de l'Orbe Astral passent à 2d4+3 et le coût passe à 2 PM.
- ☐ **NIV 6:** Les dégâts de l'Orbe Astral passent à 2d8+3 et le coût passe à 3 PM.

■ Rayonnement Céleste C - MA - MAG (SAG) - 10m

Le personnage canalise l'énergie des étoiles pour projeter un rayonnement céleste sur un groupe d'ennemis. Pour 2 PM, il inflige 1d4+1 de dégâts sacrés à tous les ennemis face à lui sur 10 mètres de distance et 3 mètres de large.

Temps de rechargement: 2 tour(s)

■ NIV 3: Les dégâts passent à 2d4+1.

☐ **NIV 5:** Les dégâts passent à 2d4+3, le coût passe à 3 PM.

☐ **NIV 7:** Les dégâts passent à 2d4+5, le coût passe à 4 PM.