

FICHE PERSONNAGE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE

Yorhim Têtedepioche

JOUEUR

ASCENDANCE

CLASSE

SEXE

AGE

POIDS

TAILLE

Nain

Croyant

M

83

75 kg

1.55 m

CARAC.

Base

Bonus

TOTAL

FOR

-1

+0

-1

DEX

+0

+0

+0

CON

+1

+0

+1

INT

+2

+0

+2

SAG

+4

+0

+4

CHA

+0

+0

+0

ESSENTIELS

NIV

3

XP

4

PC

18

Dé de Vie

2D4

Init

10+DE10Bonus

PV

18

/

PM

2x(M14+NIV)

/

Tenue

Exorciste

Sur-Tenue

CAPACITÉ INNÉE

Endurance Inébranlable : Les Nains sont réputés pour leur résistance légendaire. Une fois par jour, vous devenez temporairement insensible à toute forme de réduction de points de vie pendant 2 tours (dégâts physiques ou magiques, poisons, etc). Durant cette période, au début de chaque tour, vous pouvez choisir soit de regagner 1d6 points de vie (PV), soit d'utiliser une capacité magique dont le coût en Points de Magie (PM) est réduit de 2.

Échec critique

Réussite critique

1

20

DEFENSES

NIV

Tenue

Bonus

TOTAL

PHY

10 +

+1

3

+2

+0

16

Résistances

Foudre, Ténèbre

MAG

10 +

+4

3

+0

+0

17

Faiblesses

Arme ou Équipement

Bonus ou Effet spécial

Test d'Attaque

Dégâts

SET 1

Encensoir sacré (G)

+1 Régénération PM

D20 + + + NIV

D +

Grimoire

+3 Atq MAG

D20 + + + NIV

D +

SET 2

Main Principale ou 2 Mains

D20 + + + NIV

D +

Main Secondaire

D20 + + + NIV

D +

Biographie / Notes

Inventaire

Bourse : 50 NX

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE Yorhim Têtedepioche JOUEUR _____

TENUE	SUR-TENUE	CLASSE
-------	-----------	--------

Exorciste ☐ Croyant

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

CAPACITÉS

Résistance à la Corruption P Le personnage a développé une grande résistance à la corruption et aux altérations d'état maléfiques. Il bénéficie d'un bonus de +1 à sa Def MAG. NIV 2: Le bonus à la Def MAG passe à +2. NIV 4: Le personnage est immunisé contre les altérations d'état lancées par des créatures démoniaques ou mort-vivantes. NIV 6: Le bonus à la Def MAG passe à +3.	Châtiment Divin C - MA - MAG (SAG) - 20m Le personnage inflige un châtiment divin à un ennemi, infligeant 1d6 de dégâts sacrés pour un coût de 3 PM. De plus, la cible subit un malus de -1 à ses tests d'attaque et et à sa Def MAG pendant 2 tours. Temps de rechargement: 2 tour(s) NIV 3: Les dégâts passent à 2d6+1 et le malus aux tests d'attaque et ainsi qu'à sa Def MAG passe à -2. NIV 5: Le châtiment divin touche également les créatures démoniaque ou non-vivante dans un rayon de 3 mètres autour de la cible principale, le coût passe à 4 PM. NIV 7: Le châtiment divin inflige 2d6+3 de dégâts et réduit la Def MAG de la cible principale à 0 pendant 1 tour pour un coût de 5 PM.
Purge des Ténèbres C - MA - MAG (SAG) Le personnage inflige 1d6+1 de dégâts sacrés aux créatures démoniaque ou non-vivante dans un rayon de 2 mètres pour un coût de 2 PM. Temps de rechargement: 1 tour(s) NIV 3: Les dégâts sacrés passent à 2d6+3. NIV 5: Les dégâts sacrés passent à 2d8+3, le rayon d'attaque passe à 5 mètres, le coût passe à 3 PM. NIV 7: Les dégâts sacrés passent à 2d8+8, le coût passe à 4 PM.	Exorcisme C - A - MAG (SAG) - 15m Le personnage peut lancer un rituel d'exorcisme pour chasser les forces maléfiques. En dépensant 2 PM, il inflige 1d4+1 de dégâts sacré à un ennemi. Temps de rechargement: 1 tour(s) NIV 2: Les dégâts sacrés passent à 1d6+1. NIV 4: L'Exorcisme purge les altérations d'état maléfiques des personnages joueurs dans un rayon de 5 mètres autour du personnage, le coût passe à 3 PM. NIV 6: Les dégâts sacrés passent à 2d8+5 et le coût passe à 4 PM.
Détection du Mal P Le personnage peut détecter la présence du mal dans son environnement. Il bénéficie d'un bonus de +1 en SAG. NIV 2: Le bonus en SAG passe à +2. NIV 4: Le bonus en SAG passe à +3. NIV 6: Le bonus en SAG passe à +4.	Sceau de Jugement C - MA - MAG (SAG) - 20m Le personnage marque un ennemi avec le Sceau de Jugement, infligeant 1d6+1 de dégâts sacrés pour un coût de 3 PM. Pendant 2 tours, tous les alliés bénéficient d'un bonus de +2 aux tests d'attaque contre la cible marquée. Temps de rechargement: 2 tour(s) NIV 3: Le bonus aux tests d'attaque contre la cible marquée passe à +3. NIV 5: Les dégâts passent à 2d6+3 et le coût passe à 4 PM. NIV 7: Toutes les résistances de la cible sont ignorées pendant la durée du Sceau de Jugement, le coût passe à 5 PM.
Châtiment de l'Hérétique C - MA - MAG (SAG) - 15m Le personnage inflige 1d4+1 de dégâts sacrés pour un coût de 3 PM. Si la cible est une créature démoniaque ou non-vivante, les dégâts sont doublés. NIV 3: Les dégâts passent à 2d4+3. NIV 5: Les dégâts passent à 2d8+3, le coût passe à 4 PM. NIV 7: Les dégâts passent à 2d8+8, le coût passe à 5 PM.	Champ de Purification C - MA - SOUTIEN Le personnage crée un Champ de Purification sacrée dans un rayon de 5 mètres autour de lui pour un coût de 1 PM. Pendant 2 tours, ce champ soigne tous les alliés de 1d4 PV à chaque début de leur tour. Temps de rechargement: 2 tour(s) NIV 2: Le champ purifie les altérations d'état. NIV 4: Le champ soigne 1d6 PV, le coût passe à 2 PM. NIV 6: Le champ soigne 1d8 PV, le coût passe à 3 PM.