

FICHE PERSONNAGE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE	Yatyr Arcyum	JOUEUR	Silverus		
ASCENDANCE	CLASSE	SEXE	AGE	POIDS	TAILLE
Humain	Mystique	M	35	70 kg	1.70 m

CARAC.	Base	Bonus	TOTAL	ESSENTIELS						CAPACITÉ INNÉE		
FOR	+0	+0	+0	NIV	1	XP		PC		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.		
DEX	+0	+0	+0	Dé de Vie	1D6	Init	10+DE10Bonus					
CON	-2	+0	-2	PV	6X		/					
INT	+4	+0	+4	PM	2x(M10-NIV)		/					
SAG	+2	+0	+2	Tenue	Arcane							
CHA	+2	+0	+2	Sur-Tenue							Échec critique	Réussite critique
										1	19 - 20	

DEFENSES			NIV	Tenue	Bonus	TOTAL		
PHY	10 +	2	1	+0	+0	9	Résistances	Foudre, Terre, Vent
MAG	10 +	2	1	+1	+0	14	Faiblesses	

	Arme ou Équipement	Bonus ou Effet spécial	Test d'Attaque	Dégâts
SET 1	Sceptre Arcanique		D20 + INT + 0 + NIV +5	1 D 4 + 1
	Grimoire	+1 Atq MAG	D20 + + + NIV	D +
SET 2	Main Principale ou 2 Mains		D20 + + + NIV	D +
	Main Secondaire		D20 + + + NIV	D +

Biographie / Notes

Le Comte l'a bien dit ! « Ramène moi les informations nécessaire à l'invasion de ce Duché et ta fortune sera faite ! Sinon ... Tu as 3 mois ! » Et deux sont déjà passés.

Inventaire

[illegible]

Bourse : 50 NX

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGEYatyr Arcyum

JOUEURSilverus

TENUESUR-TENUECLASSE

ArcaneMystique

Def PHY+0

Def MAG+1

RésistancesFoudre, Terre, Vent

Durabilité5X

Faiblesses

CAPACITÉS

☐Bouclier ArcaniqueC - MA - SOUTIEN

Le personnage peut créer un Bouclier Arcanique pour une coût de 1 PM, réduisant tous les dégâts subis de 1d12 pendant 3 tours. Seul le personnage lançant la capacité peut bénéficier du Bouclier Arcanique.

☐NIV 3: Réduit les dégâts subis de 1d20.

☐NIV 5: Réduit les dégâts subis de 2d20 et augmente le coût à 2 PM.

☐NIV 7: Réduit les dégâts subis de 3d20.

☐TéléportationPC - M - SOUTIEN

Le personnage peut se téléporter instantanément sans subir d'attaque d'opportunité vers un endroit visible dans un rayon de 10 mètres contre 1 PM.

☐NIV 3: Augmente la portée à 15 mètres.

☐NIV 5: Peut téléporter un allié au contact avec lui, le coût passe à 2 PM.

☐NIV 7: Augmente la portée à 20 mètres et peut téléporter deux alliés au contact avec lui, le coût passe à 3 PM.

☐Explosion des ArcanesC - MA - MAG (INT)

Le personnage peut créer une Explosion des Arcanes, infligeant 1d4 de dégâts magiques à tous les ennemis dans un rayon de 5 mètres autour de lui pour un coût de 1 PM. Le personnage fait un test seul test d'attaque magique comparé à la Def MAG de chaque ennemi dans la zone.

Temps de rechargement: 1 tour(s)

☐NIV 2: Les dégâts passent à 2d4, le coût passe à 2 PM.

☐NIV 4: Les dégâts passent à 2d6, le coût passe à 3 PM.

☐NIV 6: Les dégâts passent à 2d8, le coût passe à 4 PM.

☐Siphon d'ÉnergieC - A - MAG (INT)

Le personnage peut drainer l'énergie magique d'un ennemi pour un coût de 1 PM, infligeant 1d4 de dégâts magiques et absorbant 1d4-1 de PM à l'ennemi ciblé.

Temps de rechargement: 1 tour(s)

☐NIV 2: Les dégâts passent à 1d6+1 et le vol de PM à 1d4+1.

☐NIV 4: Les dégâts passent à 2d6+1, le coût passe à 2 PM, et le vol de PM à 2d4+1.

☐NIV 6: Les dégâts passent à 2d8+1, le coût passe à 3 PM, et le vol de PM à 2d6+1.

☒Projectile MagiqueC - A - MAG (INT) - 50m

Le personnage peut lancer un Projectile Magique, infligeant 1d6+1 de dégâts magiques contre 1 PM.

☐NIV 2: Les dégâts passent à 2d6+1.

☐NIV 4: Les dégâts passent à 2d6+3, le coût passe à 2 PM.

☐NIV 6: Les dégâts passent à 2d8+5.

☐Régénération ArcaniqueC - MA - SOUTIEN

Le personnage récupère 1d4 de points de mana (PM).

Limitation: 2 / Jour

☐NIV 3: La régénération passe à 2d4 PM.

☐NIV 5: La régénération passe à 2d6 PM.

☐NIV 7: La régénération passe à 2d8 PM.

☒Distorsion TemporelleC - MA - SOUTIEN

Le personnage peut créer une distorsion temporelle autour d'un allié ou lui-même pour un coût de 3 PM et pour 1 tour complet. Lors de l'attaque d'un adversaire, celui-ci devra effectuer 2 tests d'attaque et conserver le résultat le moins bon. Si l'action adverse échoue, la distorsion temporelle se dissipe immédiatement.

Temps de rechargement: 2 tour(s)

☐NIV 2: La distorsion temporelle se dissipe après 1 tour complet ou 2 attaques adverses échouées.

☐NIV 4: La distorsion temporelle dure 2 tours complets et le coût passe à 4 PM.

☐NIV 6: La distorsion temporelle dure 2 tours complets ou se dissipe immédiatement après 4 attaques adverses échouées, le coût passe à 5 PM.

☐Écran de ProtectionC - MA - SOUTIEN

Le personnage peut créer un Écran de Protection autour d'un allié pour un coût de 1 PM, augmentant sa défense magique. Pendant 2 tours, l'allié bénéficie d'un bonus de +1 à sa Def MAG.

Temps de rechargement: 2 tour(s)

☐NIV 3: Le bonus de Def MAG passe à +2.

☐NIV 5: Le bonus de Def MAG passe à +3, le coût passe à 2 MP.

☐NIV 7: Le bonus de Def MAG passe à +4, le coût passe à 3 MP.