

FICHE PERSONNAGE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE	Ardryll Norwynn	JOUEUR	Silverus		
ASCENDANCE	CLASSE	SEXE	AGE	POIDS	TAILLE
Elfe	Mystique	M	666	68 kg	1.85 m

CARAC.	Base	Bonus	TOTAL	ESSENTIELS						CAPACITÉ INNÉE		
FOR	-3	+0	-3	NIV	3	XP		PC		Maîtrise Élégante : Les Elfes sont naturellement doué pour parfaire l'usage des capacités. Une fois par jour, vous pouvez utiliser gratuitement n'importe quelle capacité acquise, y compris celles en cours de rechargement ou celles dont la limite d'usage est atteinte.		
DEX	+1	+0	+1	Dé de Vie	1D6	Init	10+DE11Bonus					
CON	-2	+0	-2	PV	11K		/ 8					
INT	+6	+0	+6	PM	2x(M18-NIV)		/ 8					
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	3	+0	+0	11	Résistances	Foudre, Terre, Vent
MAG	10 +	2	3	+1	+0	16	Faiblesses	

	Arme ou Équipement	Bonus ou Effet spécial	Test d'Attaque	Dégâts
SET 1	Sceptre Arcanique		D20 + INT + 5 + NIV +14	3 D 4 + 4
	Grimoire	+1 Atq MAG	D20 + + + NIV	D +
SET 2	Main Principale ou 2 Mains		D20 + + + NIV	D +
	Main Secondaire		D20 + + + NIV	D +

Biographie / Notes

Bouclier Arcanique : Inactif

Inventaire

[illegible]

Bourse :0 NX

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGEArdryll Norwynn

JOUEURSilverus

TENUESUR-TENUECLASSE

ArcaneMystique

Def PHY

+0

Def MAG

+1

Résistances

Foudre, Terre, Vent

Durabilité

M5X

Faiblesses

CAPACITÉS

Bouclier Arcanique

C - 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.

Projectile Magique

C - 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.

Téléportation

PC - 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.

Régénération Arcanique

C - 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.

Explosion des Arcanes

C - 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.

Distorsion Temporelle

C - 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.

Siphon d'Énergie

C - 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.

Écran de Protection

C - 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.