

FICHE PERSONNAGE | WORLDS AWAKENING

| | | | |
|------------|----------|--------|--------|
| PERSONNAGE | Malétorn | JOUEUR | Pierre |
| ASCENDANCE | CLASSE | SEXE | AGE |
| Halfelin | Croyant | M | 46 |
| | | POIDS | TAILLE |
| | | 50 kg | 1.42 m |

| CARAC. | Base | Bonus | TOTAL | ESSENTIELS | | | CAPACITÉ INNÉE | | |
|--------|------|-------|-------|------------|-------------|------|----------------|----|--|
| FOR | -2 | +0 | -2 | NIV | 5 | XP | | PC | |
| DEX | +1 | +1 | +2 | Dé de Vie | 2D4 | Init | 10+DE12Bonus | | |
| CON | -1 | +0 | -1 | PV | 36 | / 27 | | | |
| INT | +0 | +0 | +0 | PM | 2x(M20+NIV) | | | | |
| SAG | +5 | +0 | +5 | Tenue | Exorciste | | | | |
| CHA | +3 | +1 | +4 | Sur-Tenue | | | | | |

Patte de lapin : Les Halfelins sont réputés pour insuffler un brin de chance et offrir une aide opportune à leurs compagnons. Une fois par jour, l'Halfelin peut réinitialiser la compétence innée d'un de ses compagnons, permettant ainsi à ce dernier de la réutiliser immédiatement.

| | |
|----------------|-------------------|
| Échec critique | Réussite critique |
| 1 | 18 - 20 |

| DEFENSES | NIV | Tenue | Bonus | TOTAL | RÉSISTANCES | |
|----------|------|-------|-------|-------|-------------|-----------------|
| PHY | 10 + | 5 | +2 | +0 | 16 | Foudre, Ténèbre |
| MAG | 10 + | 5 | +0 | +2 | 22 | Faiblesses |

| | Arme ou Équipement | Bonus ou Effet spécial | Test d'Attaque | Dégâts |
|-------|---------------------|------------------------|---------------------------|-----------------------|
| SET 1 | Encensoir sacré (G) | +1 Régénération PM | D20 + + + NIV | D + |
| | Grimoire | +1 Atq MAG | D20 + + + NIV | D + |
| SET 2 | Sceptre feu | +1 dégât | D20 + SAG + 1 + NIV | +11 1 D 6 + |
| | Main Secondaire | | D20 + + + NIV | D + |

Biographie / Notes

Malétorn subit les affres de la maladie de longues années durant. Boiteux, presque aveugle, l'avenir lui semble n'être qu'une promesse de malheurs.

Foudroyé en pleine mer, il se relève dans un corps sain et gorgé de magie.

Depuis, il est persuadé que la maladie n'est qu'une perturbation de la normalité par une forme de malédiction. Il croit aujourd'hui que les anomalies, les excès, et jusqu'au moindre détail sortant de l'ordinaire peut s'apparenter à une manifestation du malin, que sa déesse le charge de soigner, et, à défaut, de purifier, d'abolir ou de réduire au silence.

Pour Sedna, déesse du calme plat et de la grande mer d'huile, tout doit être apaisé. Elle n'accepte aucun remoud, si ce n'est l'immortel banalité du ressac des vagues sur la grève, comme autant de vies sans drame, d'existences sans histoire.

Pour Malétorn, le dilemme s'impose souvent en ces termes: qu'est-ce que la banalité dans un monde en constantes turbulences?

Inventaire

| | |
|--|-----------------------------|
| Torche | Ecaille de nexus |
| Briquet | Bouclier |
| Potion de mana 1d4+4 | 18500 demeure sans héritier |
| 5 griffes d'hommes-poissons | Chevâlière |
| Dague | Potion de soin mineure |
| Clef dorée | |
| Eclat de Nexus | |
| 2 charmes (vs mort-vivant/démon) | |
| Bouquin du culte | |
| Broche de feu | |
| Amulette du Sonneur (+1cha/+1dex/no désorient) | |
| Epée courte (60NX) | |

Bourse : 110 NX

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE Maléorn JOUEUR Pierre

TENUE Exorciste SUR-TENUE CLASSE Croyant

| | | | | | |
|------------|------------|--------------------------|--------------------------|-------------|-----------------|
| Def PHY | +2 | Def MAG | +0 | Résistances | Foudre, Ténèbre |
| Durabilité | M6X | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Faiblesses | |

CAPACITÉS

| | |
|--|---|
| <p><input type="checkbox"/> Résistance à la Corruption P</p> <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.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 2: Le bonus à la Def MAG passe à +2.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 4: Le personnage est immunisé contre les altérations d'état lancées par des créatures démoniaques ou mort-vivantes.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: Le bonus à la Def MAG passe à +3.</p> | <p><input type="checkbox"/> Châtiment Divin C - MA - MAG (SAG) - 20m</p> <p>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 à sa Def MAG pendant 2 tours.</p> <p>Temps de rechargement: 2 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> 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.</p> <p><input type="checkbox"/> 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.</p> <p><input type="checkbox"/> 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.</p> |
| <p><input type="checkbox"/> Purge des Ténèbres C - MA - MAG (SAG)</p> <p>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.</p> <p>Temps de rechargement: 1 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 3: Les dégâts sacrés passent à 2d6+3.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 5: Les dégâts sacrés passent à 2d8+3, le rayon d'attaque passe à 5 mètres, le coût passe à 3 PM.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 7: Les dégâts sacrés passent à 2d8+8, le coût passe à 4 PM.</p> | <p><input type="checkbox"/> Exorcisme C - A - MAG (SAG) - 15m</p> <p>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.</p> <p>Temps de rechargement: 1 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 2: Les dégâts sacrés passent à 1d6+1.</p> <p><input type="checkbox"/> 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.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: Les dégâts sacrés passent à 2d8+5 et le coût passe à 4 PM.</p> |
| <p><input type="checkbox"/> Détection du Mal P</p> <p>Le personnage peut détecter la présence du mal dans son environnement. Il bénéficie d'un bonus de +1 en SAG.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 2: Le bonus en SAG passe à +2.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 4: Le bonus en SAG passe à +3.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: Le bonus en SAG passe à +4.</p> | <p><input checked="" type="checkbox"/> Sceau de Jugement C - MA - MAG (SAG) - 20m</p> <p>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.</p> <p>Temps de rechargement: 2 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 3: Le bonus aux tests d'attaque contre la cible marquée passe à +3.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 5: Les dégâts passent à 2d6+3 et le coût passe à 4 PM.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 7: Toutes les résistances de la cible sont ignorées pendant la durée du Sceau de Jugement, le coût passe à 5 PM.</p> |
| <p><input checked="" type="checkbox"/> Châtiment de l'Hérétique C - MA - MAG (SAG) - 15m</p> <p>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.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> NIV 3: Les dégâts passent à 2d4+3.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> NIV 5: Les dégâts passent à 2d8+3, le coût passe à 4 PM.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 7: Les dégâts passent à 2d8+8, le coût passe à 5 PM.</p> | <p><input checked="" type="checkbox"/> Champ de Purification C - MA - SOUTIEN</p> <p>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.</p> <p>Temps de rechargement: 2 tour(s)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> NIV 2: Le champ purifie les altérations d'état.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 4: Le champ soigne 1d6 PV, le coût passe à 2 PM.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: Le champ soigne 1d8 PV, le coût passe à 3 PM.</p> |