

FICHE PERSONNAGE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE	Echant	JOUEUR	ARlintor		
ASCENDANCE	CLASSE	SEXE	AGE	POIDS	TAILLE
Elfe	Mystique	F	125	55 kg	180.00 m

CARAC.	Base	Bonus	TOTAL	ESSENTIELS				CAPACITÉ INNÉE	
FOR	-4	+0	-4	NIV	1	XP		PC	6
DEX	+2	+0	+2	Dé de Vie	1D6	Init	10+DE12Bonus		
CON	-2	+0	-2	PV	6X		/		
INT	+5	+0	+5	PM	2x(M12-NIV)		/ 0		
SAG	+3	+0	+3	Tenue	Enchanteur				
CHA	+2	+0	+2	Sur-Tenue					
				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.					
				Échec critique		Réussite critique			
				1		19 - 20			

DEFENSES			NIV	Tenue	Bonus	TOTAL		
PHY	10 +	2	1	+0	+0	9	Résistances	Glace, Terre, Vent
MAG	10 +	3	1	+1	+0	15	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	Main Principale ou 2 Mains		D20 + + + NIV		D +
	Main Secondaire		D20 + + + NIV		D +

Biographie / Notes

Inventaire

[illegible]

Bourse :50 NX

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE

Echant

JOUEUR

ARlinter

TENUE

Enchanteur

SUR-TENUE

CLASSE

Mystique

Def PHY

+0

Def MAG

+1

Résistances

Glace, Terre, Vent

Durabilité

M5X

Faiblesses

CAPACITÉS

Forgemagie

C - A - SOUTIEN

Le personnage peut améliorer temporairement une arme ou une armure pour un coût de 1 PM. Il peut ajouter un bonus de 1d4 aux dégâts ou +1 à la défense physique (Def PHY) ou magique (Def MAG) d'un équipement allié pendant 1 tour.

NIV 3: Le bonus de la forgemagie passe à 1d6 de dégâts ou +2 en Def PHY ou MAG.

NIV 5: Le bonus de la forgemagie passe à 1d8 de dégâts ou +3 en Def PHY ou MAG, le coût passe à 2 PM.

NIV 7: Le bonus de la forgemagie passe à 1d10 de dégâts ou +4 en Def PHY ou MAG, le coût passe à 3 PM.

Télékinésie

PC - A - MAG (INT) - 10m

Le personnage peut déplacer des objets à distance ou repousser les ennemis. Il peut déplacer des objets pesant jusqu'à 15 kg ou envoyer dans les airs une cible à 3 mètres de hauteur et subir 1d6 de dégâts de chute pour un coût de 1 PM.

Temps de rechargement: 1 tour(s)

NIV 2: La capacité peut être utilisée avec des objets pesant jusqu'à 30 kg ou envoyer dans les airs une cible à 6 mètres de hauteur et subir 2d6 de dégâts de chute.

NIV 4: La capacité peut être utilisée avec des objets pesant jusqu'à 60 kg ou envoyer dans les airs une cible à 9 mètres de hauteur et subir 3d6 de dégâts de chute, et le coût passe à 2 PM.

NIV 6: La capacité peut être utilisée avec des objets pesant jusqu'à 90 kg ou envoyer dans les airs une cible à 12 mètres de hauteur et subir 4d6 de dégâts de chute, et le coût passe à 3 PM.

Augmentation d'Attaque

C - A - SOUTIEN

Le personnage renforce la précision d'un allié pour 1 tour pour un coût de 2 PM. L'allié bénéficie d'un bonus de +2 au test d'attaque (Contact, Distance ou Magique).

Limitation: 2 / Rencontre

NIV 2: Le bonus de test d'attaque passe à +4.

NIV 4: Le bonus de test d'attaque passe à +6 et le coût passe à 3 PM.

NIV 6: Le bonus au test d'attaque reste à +6, de plus l'allié effectue désormais son test avec avantage (lance 2d20 et garde le meilleur, cumulable avec d'autres avantages). Le coût passe à 4 PM.

Orbe de Contention

PC - MA - MAG (INT) - 15m

Le personnage crée une sphère magique capable d'emprisonner temporairement un ennemi. Il peut cibler un adversaire unique en dépensant 3 PM pour tenter de l'emprisonner pendant 1 tour. L'ennemi emprisonné est immobilisé et ne peut ni attaquer ni se déplacer, mais il est également protégé contre les attaques extérieures.

NIV 2: Contre une action d'Attaque (A), le personnage peut choisir de maintenir l'Orbe de Contention actif pour un coût de 2 PM par tour.

NIV 4: Il est désormais possible d'attaquer l'Orbe de Contention mais les dégâts sont réduits de moitié.

NIV 6: Le coût pour maintenir l'Orbe de Contention passe à 1 PM par tour mais le coût pour lancer le sort passe à 4 PM.

Voile Illusoire

PC - A - SOUTIEN

Le personnage crée une illusion visuelle et sonore dans une zone proche pendant 1 tour (ou 10 min). L'illusion ne peut ni infliger de dégâts ni produire d'effet physique réel. Toute interaction physique révèle immédiatement sa nature illusoire. Pour 2 PM, il crée une illusion mineure (petit animal, objet simple, lumière, son bref).

NIV 3: Pour 3 PM, crée une illusion mobile de taille humaine maximum (silhouette, garde, porte, mur, feu, etc.).

NIV 5: Pour 4 PM, modifie l'apparence d'un allié volontaire (visage, vêtements, détails visuels cohérents).

NIV 7: Pour 5 PM, modifie l'apparence d'un groupe (jusqu'à 5 alliés) ou crée une scène illusoire complexe intégrée à l'environnement.

Lame Éthérée

C - MA - MAG (INT) - 15m

Le personnage peut créer une Lame Éthérée à partir de l'énergie magique pour infliger des dégâts tranchants sur un adversaire unique pour un coût de 2 PM, infligeant 1d6+2 de dégâts tranchants.

Temps de rechargement: 1 tour(s)

NIV 3: Les dégâts de la Lame Éthérée passent à 2d6+2.

NIV 5: Les dégâts de la Lame Éthérée passent à 2d6+5 pour un coût total de 3 PM.

NIV 7: Les dégâts de la Lame Éthérée passent à 2d8+6 pour un coût total de 4 PM.

Confusion

C - MA - MAG (INT)

Le personnage lance un sort de confusion sur une cible pour un coût de 3 PM, la faisant perdre la tête pendant 1 tour. Pendant cette période, la cible est incapable de contrôler ses actions et peut attaquer ses propres alliés lorsque vient son tour d'action. Lors du test d'attaque de l'adversaire, si celui-ci échoue, il attaque un de ses alliés ou subit les dégâts de sa propre attaque.

Temps de rechargement: 2 tour(s)

NIV 2: La cible est également incapable de lancer des sorts ou d'utiliser des capacités pendant la durée de la confusion.

NIV 4: La durée de la confusion est augmentée à 2 tours et le coût passe à 4 PM.

NIV 6: L'adversaire confus attaque systématiquement ses propres alliés ou se blesse lui-même, le coût passe à 5 PM.

Mirages Trompeurs

PC - MA - SOUTIEN - 5m

Pour un coût de 2 PM, le personnage invoque 2 illusions parfaites de lui-même. Ces copies se meuvent et simulent les actions de leur créateur sans pouvoir attaquer ni interagir matériellement avec le monde qui les entoure. Elles servent de leurre, destinées à tromper les ennemis qui les attaquent en priorité à la place du personnage. Si un ennemi tente d'attaquer une illusion ou si elle est touchée par une quelconque attaque ou effet, elle se dissipe instantanément. Les illusions durent jusqu'à ce qu'elles soient dissipées ou jusqu'à la fin de la scène de combat.

Temps de rechargement: 2 tour(s)

NIV 3: Le nombre d'illusions créées passe à 3.

NIV 5: Le nombre d'illusions créées passe à 4 et le coût passe à 3 PM.

NIV 7: Le nombre d'illusions créées passe à 5.