

FICHE PERSONNAGE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE	Phelorna	JOUEUR	Marion		
ASCENDANCE	CLASSE	SEXE	AGE	POIDS	TAILLE
Elfe	Croyant	F	855	59 kg	1.82 m

CARAC.	Base	Bonus	TOTAL	ESSENTIELS				CAPACITÉ INNÉE	
FOR	-1	+0	-1	NIV	1	XP		PC	6
DEX	+1	+0	+1	Dé de Vie	2D4	Init	10+DE11Bonus		
CON	-2	+0	-2	PV	8X		/		
INT	+3	+0	+3	PM	2x(M12-NIV)		/		
SAG	+5	+0	+5	Tenue	Exorciste				
CHA	+0	+0	+0	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		20			

DEFENSES			NIV	Tenue	Bonus	TOTAL		
PHY	10 +	2	1	+2	+0	11	Résistances	Foudre, Ténèbre
MAG	10 +	5	1	+0	+0	16	Faiblesses	

	Arme ou Équipement	Bonus ou Effet spécial	Test d'Attaque	Dégâts
SET 1	Baguette Sacrée	+2 Atq MAG	D20 + SAG + 2 + NIV +8	1 D 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

Inventaire

Potion de soins mineure (Rend 1d4+4 PV)	
Potion de mana mineure (Rend 1d4+4 PM)	
Stabilisateur	
Bourse :	<u>125</u> NX

Bourse :125 NX

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE _____ Phelorna _____

JOUEUR Marion

TENUE

SUR-TENUE

CLASSE

Exorciste

☐

Croyant

Def PHY	+2	Def MAG	+0	Résistances	Foudre, Ténèbre	
Durabilité	M6X				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.