

FICHE PERSONNAGE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE Urgorim / Nebelle JOUEUR PJ OctoGônes 4

ASCENDANCE	CLASSE	SEXE	AGE	POIDS	TAILLE
------------	--------	------	-----	-------	--------

Nain	Croyant					
------	---------	--	--	--	--	--

CARAC.	Base	Bonus	TOTAL
FOR	+0	+0	+0
DEX	-1	+0	-1
CON	+1	+0	+1
INT	+2	+0	+2
SAG	+4	+0	+4
CHA	+0	+0	+0

ESSENTIELS			
NIV	1	XP	
PC			
Dé de Vie	2D4	Init	10+DE9 Bonus
PV	8		
PM	10		
Tenue	Guérisseur		
Sur-Tenue			

CAPACITÉ INNÉE

Endurance Inébranlable : Les Nains sont réputés pour leur résistance légendaire. Une fois par jour, vous devenez temporairement insensible à toute forme de réduction de points de vie pendant 2 tours (dégâts physiques ou magiques, poisons, etc). Durant cette période, au début de chaque tour, vous pouvez choisir soit de regagner 1d6 points de vie (PV), soit d'utiliser une capacité magique dont le coût en Points de Magie (PM) est réduit de 2.

Échec critique	Réussite critique
1	20

DEFENSES			NIV	Tenue	Bonus	TOTAL
PHY	10 +	5 +1	1	+1	+0	13
MAG	10 +	5 +4	1	+1	+0	16

Résistances	Vent, Ténèbre
-------------	---------------

Faiblesses

	Arme ou Équipement	Bonus ou Effet spécial	Test d'Attaque	Dégâts
SET 1	Sceptre Divin		D20 + SAG + 1 + NIV +6	1 D 6 +
	Main Secondaire		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

PERSONNAGEUrgorim / Nebelle

JOUEURPJ OctoGônes 4

TENUESUR-TENUECLASSE

Guérisseur

☐

Croyant

Def PHY+1

Def MAG+1

RésistancesVent, Ténèbre

Durabilité6X

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

Faiblesses

CAPACITÉS

☒ Soin

PC - A - SOUTIEN - 10m

Le personnage guérit ses blessures ou celles d'un de ses alliés. En dépensant 1 PM, il restaure 1d4+2 PV. Cette capacité peut être utilisée à distance jusqu'à 10 mètres.

☐ NIV 2:

Le Soin restaure 2d4+2 PV.

☐ NIV 4:

Le Soin restaure 2d4+6 PV pour un coût de 2 PM.

☐ NIV 6:

Le Soin restaure 3d4+8 PV pour un coût de 3 PM.

☐ Soin Collectif

PC - MA - SOUTIEN - 10m

Le personnage guérit ses blessures et celles de ses alliés. En dépensant 3 PM, il restaure 1d4 PV de tous les personnages joueurs dans un rayon de 10 mètres autour de lui.

Temps de rechargement: 1 tour(s)

☐ NIV 3:

Le Soin Collectif restaure 2d4 PV.

☐ NIV 5:

Le Soin Collectif restaure 2d4+4 PV pour un coût de 4 PM.

☐ NIV 7:

Le Soin Collectif restaure 3d4+6 PV pour un coût de 5 PM.

☐ Réanimation

PC - A - SOUTIEN

Le personnage canalise son pouvoir de guérison pour réanimer un personnage inconscient dont il est au contact, pour un coût de 2 PM. Il arrête immédiatement la détérioration des points de vie du personnage inconscient (sans faire de test de stabilisation) et lui rend 1d4+1 PV.

☐ NIV 2:

Réanimation rend 2d4+1 PV.

☐ NIV 4:

Réanimation rend 2d4+3 PV, le coût passe à 3 PM.

☐ NIV 6:

Réanimation rend 3d4+5 PV, le coût passe à 4 PM.

☐ Purification Protectrice

PC - MA - SOUTIEN

Le personnage soigne instantanément toutes les altérations d'état (empoisonnement, brûlure, confusion, etc.) qui affectent un allié ciblé pour un coût de 2 PM. De plus, le personnage confère à la cible un bouclier magique temporaire qui la protège des nouvelles altérations d'état pendant 1 tour.

Temps de rechargement: 2 tour(s)

☐ NIV 3:

Le bouclier dure 2 tours.

☐ NIV 5:

Le bouclier rend 1d4+1 PV par tour et le coût passe à 3 PM.

☐ NIV 7:

Le bouclier rend 1d6+1 PV par tour et le coût passe à 4 PM.

☐ Protection Divine

PC - MA - SOUTIEN

Le personnage invoque la protection divine pour renforcer la résistance de ses alliés pour un coût de 3 PM. Pendant 2 tours, tous les alliés bénéficient d'un bonus de +1 à leur Def PHY et Def MAG.

Temps de rechargement: 2 tour(s)

☐ NIV 2:

Le bonus à la Def PHY et Def MAG passe à +2.

☐ NIV 4:

Le bonus à la Def PHY et Def MAG passe à +3, le coût passe à 4 PM.

☐ NIV 6:

Le bonus à la Def PHY et Def MAG passe à +4, le coût passe à 5 PM.

☒ Lumière Purificatrice

PC - MA - MAG (SAG)

Le personnage libère une intense lumière sacrée autour de lui ce qui inflige 1d4+1 de dégâts sacrés aux ennemis dans un rayon de 2 mètres pour un coût de 2 PM. De plus, cette lumière éblouit les adversaires touchés les empêchant d'agir pendant 1 tour.

Temps de rechargement: 1 tour(s)

☐ NIV 2:

Les dégâts passent à 2d4+2.

☐ NIV 4:

La portée augmente à 5 mètres de rayon.

☐ NIV 6:

Les dégâts passent à 2d6+4 et le coût passe à 3 PM.

☐ Lance de Lumière

PC - MA - MAG (SAG) - 20m

Le personnage crée une lance de lumière et l'envoi sur un ennemi à distance infligeant 1d4+1 de dégâts perçant et sacré pour un coût de 2 PM. De plus, l'ennemi touché voit sa Def MAG réduite de -1 pendant 1 tour.

Temps de rechargement: 1 tour(s)

☐ NIV 3:

Les dégâts passent à 2d4+2.

☐ NIV 5:

Le malus de Def MAG des adversaires touchés passent à -2.

☐ NIV 7:

Les dégâts passent à 2d6+4 et le coût passe à 3 PM.

☐ Ferveur Divine

C - M - SOUTIEN

Le personnage se connecte profondément à sa foi et puise dans la puissance divine pour régénérer son énergie spirituelle. Pendant 2 tours, il récupère 1d4 PM à la fin de chaque tour.

Limitation: 1 / Rencontre

☐ NIV 3:

La récupération de PM passe à 2d4 PM par tour.

☐ NIV 5:

La récupération de PM dure 3 tours.

☐ NIV 7:

La récupération de PM passe à 2d6 PM par tour.