

FICHE PERSONNAGE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGEElandorr / Ealirel

JOUEURPJ OctoGônes 5

ASCENDANCEElfe

CLASSEMystique

SEXE

AGE

POIDS

TAILLE

CARAC.

Base

Bonus

TOTAL

FOR

-2

+0

-2

DEX

+2

+0

+2

CON

-2

+0

-2

INT

+5

+0

+5

SAG

+2

+0

+2

CHA

+1

+0

+1

ESSENTIELS

NIV

1

XP

PC

Dé de Vie

1D6

Init

10+DE12Bonus

PV

6X

/

PM

2x(M12+NIV)

/

Tenue

Arcane

Sur-Tenue

CAPACITÉ INNÉE

Maîtrise Élégante : Les Elfes sont naturellement doués 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

+0

+0

9

Résistances

Foudre, Terre, Vent

MAG

10 +

2

1

+1

+0

14

Faiblesses

Arme ou Équipement

Bonus ou Effet spécial

Test d'Attaque

Dégâts

SET 1

Sceptre Arcanique

D20 + INT + 0 + NIV

+6

1 D 4 + 1

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

Bourse : 50 NX

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGEElandorr / Ealirel

JOUEURPJ OctoGônes 5

TENUESUR-TENUEArcane

CLASSEMystique

Def PHY+0

Def MAG+1

RésistancesFoudre, Terre, Vent

Durabilité5X

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.