

FICHE PERSONNAGE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE

lacarius / Yzrune

JOUEUR

PJ OctoGônes 6

ASCENDANCE

CLASSE

SEXE

AGE

POIDS

TAILLE

Humain

Mystique

CARAC.

Base

Bonus

TOTAL

FOR

+0

+0

+0

DEX

+0

+0

+0

CON

-2

+0

-2

INT

+4

+0

+4

SAG

+2

+0

+2

CHA

+2

+0

+2

ESSENTIELS

NIV

1

XP

PC

Dé de Vie

1D6

Init

10+DE10Bonus

PV

6X

/

PM

2x(M10+NIV)

/

Tenue

Élémentaliste

Sur-Tenue

CAPACITÉ INNÉE

Adaptabilité : Les Humains possèdent une aptitude innée à s'adapter rapidement aux situations. Une fois par jour, vous pouvez choisir directement le résultat de l'un de vos propres jets de dés (qu'il s'agisse d'un test ou de dégâts), que ce soit avant ou après avoir fait votre jet de dés initial.

Échec critique

Réussite critique

1

19 - 20

DEFENSES

NIV

Tenue

Bonus

TOTAL

PHY

10 +

2

1

+0

+0

9

Résistances

Feu, Glace, Foudre

MAG

10 +

2

1

+1

+0

14

Faiblesses

Arme ou Équipement

Bonus ou Effet spécial

Test d'Attaque

Dégâts

SET 1

Sceptre de Feu

D20 + INT + 0 + NIV

+5

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

PERSONNAGEIacarius / Yzrunes

JOUEURPJ OctoGônes 6

TENUESUR-TENUECLASSE

ÉlémentalisteMystique

Def PHY+0

Def MAG+1

RésistancesFeu, Glace, Foudre

Durabilité5X

Faiblesses

CAPACITÉS

Nova Incendiaire

C - MA - MAG (INT)

Le personnage crée une Nova Incendiaire, déchaînant une explosion de flammes dans un rayon de 8 mètres autour de lui pour un coût de 2 PM. Tous les personnages et les créatures dans la zone d'effet sont touchés et subissent 1d4+1 de dégâts de feu et prennent feu, subissant 1d4 de dégâts de feu supplémentaires à chaque tour pendant 1 tour.

Temps de rechargement: 2 tour(s)

☐ NIV 3: Les dégâts de feu supplémentaires durent 2 tours.

☐ NIV 5: Les dégâts de feu supplémentaires passent à 2d4+1 et le coût passe à 3 PM.

☐ NIV 7: Les dégâts de base de la Nova passent à 2d6+1 et le coût passe à 4 PM.

Météore Infernal

C - MA - MAG (INT) - 20m

Le personnage invoque un Météore Infernal du ciel, infligeant 2d4+1 de dégâts de feu à une cible unique pour un coût de 3 PM. L'impact crée également une zone de brûlure au sol, infligeant 1d4 de dégâts de feu supplémentaires à toutes les cibles dans un rayon de 2 mètres.

Temps de rechargement: 1 tour(s)

☐ NIV 2: La zone de brûlure s'étend sur 3 mètres de rayon.

☐ NIV 4: Les dégâts du Météore Infernal passent à 2d8+5 et le coût passe à 4 PM.

☐ NIV 6: Les dégâts de feu supplémentaires passent à 1d8 et le coût passe à 5 PM.

Rayon Élémentaire

C - A - MAG (INT) - 50m

Pour 1 PM, le personnage peut projeter un rayon avec l'élément de son choix (Feu, Glace, Foudre, Terre ou Vent), infligeant 1d4+1 de dégâts élémentaires à une cible unique. Alternativement, le personnage peut imprégner l'arme d'un allié au contact avec cet élément sans que cela nécessite de test, conférant à l'arme un bonus de dégât de 1d4+1 pour sa prochaine attaque.

☐ NIV 3: Les dégâts passent à 1d6+1.

☐ NIV 5: Les dégâts passent à 2d6+1 et le coût passe à 2 PM.

☐ NIV 7: Les dégâts passent à 2d8+1 et le coût passe à 3 PM.

Prison de Glace

C - A - MAG (INT) - 20m

Le personnage crée une Prison de Glace autour d'une cible unique pour un coût de 3 PM. La cible gelée est immobilisée pendant 1 tour, mais subit également 2d4 de dégâts de glace. Les attaques contre la cible gelée sont automatiquement réussies. Lorsque vient le tour de la cible, celle-ci peut se libérer de la Prison de Glace si elle réussit un Test de FOR de difficulté 13.

Temps de rechargement: 1 tour(s)

☐ NIV 2: Les dégâts passent à 2d6+1.

☐ NIV 4: Les dégâts passent à 2d8+2 et le coût passe à 4 PM.

☐ NIV 6: La difficulté du Test de FOR pour se libérer passe à 16 et le coût passe à 5 PM.

Chaînes d'Éclair

C - MA - MAG (INT) - 20m

Le personnage déchaîne des éclairs, infligeant 1d6+1 de dégâts de foudre à une cible unique pour un coût de 2 PM. L'éclair peut sauter à la cible la plus proche moyennant un test d'attaque magique, infligeant 1d4 de dégâts de foudre supplémentaires, jusqu'à un maximum de 2 sauts. Les sauts s'arrêtent au premier test d'attaque magique échoué.

☐ NIV 3: Les dégâts de base passent à 2d6+3.

☐ NIV 5: Les dégâts de saut de foudre passent à 1d6+2 et le coût passe à 3 PM.

☐ NIV 7: Les dégâts de base passent à 2d8+3 et le coût passe à 4 PM.

Tempête Électrique

C - MA - MAG (INT)

Le personnage invoque une Tempête Électrique, créant une zone de foudre dans un rayon de 5 mètres autour de lui pour un coût de 3 PM. Toutes les cibles dans la zone et dont le test d'attaque magique effectué par le personnage réussit, subissent 1d4+1 de dégâts de foudre et sont paralysées pendant 1 tour.

Temps de rechargement: 2 tour(s)

☐ NIV 2: La paralysie persiste pendant 2 tours.

☐ NIV 4: Les dégâts de zone passent à 2d4+3 et le coût passe à 4 PM.

☐ NIV 6: Les dégâts de zone passent à 2d8+3 et le coût passe à 5 PM.

Armure Tellurique

PC - MA - SOUTIEN

Le personnage peut invoquer une Armure Tellurique lui conférant 5 PV temporaires supplémentaires pour un coût de 3 PM. L'Armure Tellurique disparaît entre chaque phase de repos (court ou long).

☐ NIV 2: Les PV supplémentaires passent à 10

☐ NIV 4: Les PV supplémentaires passent à 20 et le coût passe à 4 PM.

☐ NIV 6: Les PV supplémentaires passent à 30.

Vent Éthéré

C - A - SOUTIEN

Le personnage canalise l'énergie de l'air et récupère 1d4 PM.

Limitation: 1 / Rencontre

☐ NIV 3: Le personnage regagne 1d4+1 PM.

☐ NIV 5: Le personnage regagne 1d6+2 PM.

☐ NIV 7: Le personnage regagne 1d8+3 PM.