

FICHE PERSONNAGE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGEValindra

JOUEURSandra

ASCENDANCEElfe

CLASSECombattant

SEXEF

AGE150

POIDS35 kg

TAILLE1.68 m

CARAC.

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

ESSENTIELS

NIV	1	XP		PC	
Dé de Vie	2D6	Init	10+DE12Bonus		
PV	12/				
PM	2x(MAG+NIV)/				
Tenue	Protecteur				
Sur-Tenue					

CAPACITÉ INNÉE

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 +	+1	1	+2	+0	14	RésistancesContondant, Tranchant, Vent
MAG	10 +	+0	1	+2	+0	13	FaiblessesFoudre

	Arme ou Équipement	Bonus ou Effet spécial	Test d'Attaque	Dégâts
SET 1	Epée Courte		D20 + FOR + 0 + NIV +5	1 D 6 +
	Bouclier	+1 Def PHY	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

PERSONNAGEValindra

JOUEURSandra

TENUE

SUR-TENUE

CLASSE

Protecteur

Combattant

Def PHY

+2

Def MAG

+2

Résistances

Contondant, Tranchant, Vent

Durabilité

10

Faiblesses

Foudre

CAPACITÉS

Bouclier de Garde

C - MA - SOUTIEN

Le personnage peut activer le Bouclier de Garde pour augmenter sa défense physique (+2 Def PHY) et sa défense magique (+2 Def MAG) pour le prochain tour.

Temps de rechargement: 2 tour(s)

NIV 2:

Augmente la défense physique à (+3 Def PHY) et la défense magique à (+3 Def MAG).

NIV 4:

Augmente la durée à 2 tours.

NIV 6:

Augmente la défense physique à (+4 Def PHY) et la défense magique à (+4 Def MAG).

Lien Protecteur

P

Une fois par tour, le personnage peut s'il le souhaite transférer 1d6 des dégâts subis par un allié vers lui-même.

NIV 3:

Les dégâts transférés passent à 2d6 mais le personnage ne subit que 1d6 de dégâts.

NIV 5:

Les dégâts transférés passent à 2d8 mais le personnage ne subit que 1d8 de dégâts.

NIV 7:

Les dégâts transférés passent à 2d10 mais le personnage ne subit que 1d10 de dégâts.

Provocation

C - G

Le personnage peut provoquer 1 ennemi, attirant son attention et le forçant à attaquer le personnage lors du prochain tour.

NIV 3:

Peut provoquer jusqu'à 2 ennemis.

NIV 5:

Peut provoquer jusqu'à 3 ennemis.

NIV 7:

Peut provoquer jusqu'à 4 ennemis.

Rempart Vivant

C - MA - SOUTIEN

Le personnage peut activer le Rempart Vivant pour protéger ses alliés. Il crée un bouclier magique qui absorbe les dégâts pendant 1 tour, réduisant tous les dégâts subis par les alliés de 1d6.

Temps de rechargement: 3 tour(s)

NIV 2:

Augmente la durée à 2 tours.

NIV 4:

Réduit les dégâts subis par les alliés à 2d6.

NIV 6:

Augmente la durée à 3 tours et réduit les dégâts subis par les alliés à 3d6.

Protection Totale

C - MA

Le personnage peut activer la Protection Totale pour intercepter les attaques dirigées contre ses alliés. Il devient la cible des attaques à la place de ses alliés pendant 1 tour, les dégâts subis sont réduit de 1d4+2.

Temps de rechargement: 2 tour(s)

NIV 3:

Augmente la durée à 2 tours.

NIV 5:

Les dégâts subis sont réduits de 2d6.

NIV 7:

Les dégâts subis sont réduits de 2d6+3.

Frappe Dévastatrice

C - MA - PHY (FOR)

Le personnage peut utiliser deux D20 pour son test d'attaque et garde le meilleur résultat. Si l'attaque réussit, le personnage effectue une attaque puissante infligeant 2d4 de dégâts supplémentaires.

Temps de rechargement: 3 tour(s)

NIV 2:

Les dégâts supplémentaires passent à 2d6+2.

NIV 4:

Les dégâts supplémentaires passent à 2d8+4.

NIV 6:

Les dégâts supplémentaires passent à 2d10+8.

Charge Défensive

C - MA - PHY (FOR) - 10m

Le personnage peut charger un ennemi ne se trouvant pas à son contact, infligeant les dégâts de l'arme principale et le déséquilibrant. L'ennemi subit 1d4 de dégâts supplémentaires et est étourdi pendant 1 tour, l'empêchant d'agir mais pas de se défendre.

Temps de rechargement: 1 tour(s)

NIV 2:

Augmente les dégâts supplémentaires de charge à 1d4+1.

NIV 4:

Augmente les dégâts supplémentaires de charge à 2d4+2.

NIV 6:

Augmente les dégâts supplémentaires de charge à 2d4+5.

Régénération Rapide

C - G

Le personnage récupère 1d4+2 PV.

Limitation: 1 / Jour

NIV 2:

La régénération passe à 2d4+8 PV.

NIV 4:

La régénération passe à 2d6+10 PV.

NIV 6:

La régénération passe à 2d8+14 PV.