

FICHE PERSONNAGE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE_____Brynna_____

JOUEUR_____

ASCENDANCE_____CLASSE_____SEXE_____AGE_____POIDS_____TAILLE_____

Elfe_____Mystique_____

CARAC.	Base	Bonus	TOTAL	ESSENTIELS				CAPACITÉ INNÉE			
FOR	-4	+0	-4	NIV	2	XP		PC		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.	
DEX	+2	+0	+2	Dé de Vie	1D6	Init	10+DE	12Bonus			
CON	-1	+0	-1	PV	11						
INT	+5	+0	+5	PM	2x(MAG+NIV)						
SAG	+2	+0	+2	Tenue	Élémentaliste						
CHA	+2	+0	+2	Sur-Tenue							
										Échec critique	Réussite critique
										1	19 - 20

DEFENSES		NIV	Tenue	Bonus	TOTAL			
PHY	10 +	1	2	+0	+0	11	Résistances	Feu, Glace, Foudre
MAG	10 +	2	2	+1	+0	15	Faiblesses	

	Arme ou Équipement	Bonus ou Effet spécial	Test d'Attaque	Dégâts	
SET 1	Sceptre de Feu		D20 + INT + 0 + NIV	+7	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

PERSONNAGEBrynna

JOUEUR

TENUESUR-TENUECLASSE

Élémentaliste

Mystique

Def PHY

+0

Def MAG

+1

Résistances

Feu, Glace, Foudre

Durabilité

M5X

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.