

FICHE PERSONNAGE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE

Borin

JOUEUR

ASCENDANCE

CLASSE

SEXE

AGE

POIDS

TAILLE

Nain

Croyant

CARAC.

Base

Bonus

TOTAL

FOR

+0

+0

+0

DEX

-1

+0

-1

CON

+3

+0

+3

INT

+0

+0

+0

SAG

+4

+0

+4

CHA

+0

+0

+0

ESSENTIELS

NIV

2

XP

PC

Dé de Vie

2D4

Init

10+DEX9 Bonus

PV

12

/

PM

2x(M12+NIV)

/

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 +

+3

2

+1

+0

16

Résistances

Vent, Ténèbre

MAG

10 +

+4

2

+1

+0

17

Faiblesses

Arme ou Équipement

Bonus ou Effet spécial

Test d'Attaque

Dégâts

SET 1

Sceptre Divin

D20 + SAG + 0 + NIV

+6

1 D 6 + 1

Main Secondaire

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

PERSONNAGE

Borin

JOUEUR

TENUE

SUR-TENUE

CLASSE

Guérisseur

Croyant

Def PHY

+1

Def MAG

+1

Résistances

Vent, Ténèbre

Durabilité

M6X

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.