

FICHE PERSONNAGE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE	Ianmenor	JOUEUR	Silverus		
ASCENDANCE	CLASSE	SEXE	AGE	POIDS	TAILLE
Elfe	Croyant	M	542	65 kg	1.75 m

CARAC.	Base	Bonus	TOTAL	ESSENTIELS						CAPACITÉ INNÉE		
FOR	-1	+0	-1	NIV	4	XP	1	PC	1	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.		
DEX	+2	+0	+2	Dé de Vie	2D4	Init	10+DE12Bonus					
CON	-2	+0	-2	PV	22		/ 14					
INT	+2	+0	+2	PM	2x(M16-NIV)		/ 10					
SAG	+4	+0	+4	Tenue	Guérisseur							
CHA	+1	+2	+3	Sur-Tenue								
										Échec critique	Réussite critique	
										1	19 - 20	

DEFENSES			NIV	Tenue	Bonus	TOTAL		
PHY	10 +		4	+1	+0	13	Résistances	Vent, Ténèbre
MAG	10 +		4	+1	+0	19	Faiblesses	

	Arme ou Équipement	Bonus ou Effet spécial	Test d'Attaque	Dégâts
SET 1	Sceptre Divin		D20 + SAG + 1 + NIV +9	2 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

[illegible]

Bourse : 1 370 NX

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE _____lanmenor

JOUEUR Silverus

TENUE

Guérisseur

SUR-TENUE

CLASSE

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.