

Fiche Personnage Non Joueur | Worlds Awakening

Personnage : Elesias Sève-ardente

Profil : Elfe Archimage

Niveau : 8

Sexe : M

Age : 153 ans

Poids : 46 kg

Taille : 1,62 m

CARAC	Base	Bonus	TOTAL	ESSENTIELS	
FOR	-2		-2	Initiative	11
DEX	+1		+1	PV	40 /
CON	-3		-3	PM	28 /
INT	+6		+6	Échec critique	1
SAG	+4		+4	Réussite critique	20
CHA	0		0	Résistances	Feu, Glace, Terre, Vent
				Faiblesses	



DEFENSES	NIV	Bonus 1	Bonus 2	TOTAL
PHY	10	-3	+8	15
MAG	10	+4	+8	(+3) 22 (25)

	Arme ou Équipement	Bonus ou Effet spécial	Test d'attaque	Dégâts
SET 1	Bâton (sceptre) de feu	+1d4 DGT feu, portée 15m	D20 +6 +3 +8 (+3*)	+17/+20* 3D4+5+1d4 (feu)
	Grimoire	+3 Atq magique*		
SET 2	Bâton (sceptre) de foudre	+1d4 DGT foudre, portée 15m	D20 + 6 + 2 + 8	+16 2D4+3+1d4 (foudre)
	Os de dragon (relique dans le sceptre)	+3 Def magique		

**Précisions sur le PNJ**

Grand archimage et directeur du château de Brumenoire (école de magie à large spectre), il la gère d'une main ferme face à tous ses élèves parfois turbulents.

Il participe aussi au conseil de la ville de Varentia, qui est sise à quelques lieues du château.

Très méticuleux dans tous ses travaux à l'école, il est intransigeant avec ses élèves et les invités dépassant les limites permises. Il est aussi d'un naturel bougon quand il est dérangé dans ses études.

Inventaire
Matériel d'écriture + vélin
Ingrédients magiques divers
Pipe + herbe à pipe
Matériel à sceau + cire
3 potions de mana majeure (1d8+8)
2 potions de soin majeure (2d6+12)
Bourse : 115 NX

Capacités particulières
1 – Maîtrise offensive du feu : peut lancer tout sort d'attaque directe ou de zone basé sur l'élément Feu Ex : Flèche enflammée (C A INT(14) 20m 4 PM) → Dégâts 2d6+1 puis 1D4 pendant 2 tours Ex : Nappe de flammes (C MA INT(14) Zone 5m 4 PM) → Dégâts 2d6+1 puis 1D4 pendant 2 tours
2 – Maîtrise défensive de glace : peut lancer tout sort de défense ou de soutien basé sur l'élément Glace Ex : Cage de glace (1 cible) (C A INT(14) 20m 4 PM) → Immobilisée 1 tour et Dégâts 2d8+2. Se libère sur test de FOR difficulté 15 Ex : Aura de froid (1 arme) (C A INT(14) 50m 3 PM) → Bonus dégâts de l'arme : 2d8+1 dégâts de glace
3 - Maîtrise diverse du vent : peut lancer tout sort d'attaque directe ou de défense basé sur l'élément Vent Ex : Poussée aérienne (PC A INT(14) 20m 3 PM) → Déplace 1 cible ou 90kg à 12m de distance, dégâts 4d6 de chute Ex : Armure venteuse (PC MA Soutien 4 PM) +20 PV temporaires jusqu'au prochain repos court ou long et -5 Att contre toute attaque physique
4 - Maîtrise offensive de la foudre : peut lancer tout sort d'attaque directe ou de zone basé sur l'élément Foudre Ex : Chaine d'éclairs (C MA INT(14) 20m 4 PM) → Dégâts 2d8+3 sur première cible, peut toucher 2 autres cibles si test d'attaque réussie avec Dégâts 2d6+2 sur la deuxième cible et 2d4+1 sur la troisième Ex : Tempête électrique (C MA INT(14) Zone 5m 5 PM) → Test attaque magique unique et comparaison défense chaque cible de la zone : si touché : dégâts 2d8+3 et paralysée 1 tour