

FICHE PERSONNAGE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE	Test ostérone	JOUEUR	Mikel		
ASCENDANCE	CLASSE	SEXE	AGE	POIDS	TAILLE
Demi-Orc	Combattant	M	35	115 kg	2.05 m

CARAC.	Base	Bonus	TOTAL	ESSENTIELS				CAPACITÉ INNÉE		
FOR	+3	+0	+3	NIV	1	XP		PC	6	Rage Orc : Les Demi-Orcs peuvent entrer dans un état de rage pendant le combat, augmentant leur force et leur endurance. Une fois par jour, lorsqu'ils entrent en rage, les dégâts infligés sont doublés et les dégâts subits réduits de moitié pendant 2 tours.
DEX	+1	+0	+1	Dé de Vie	2D6	Init	10+DE11Bonus			
CON	+5	+0	+5	PV	12					
INT	-2	+0	-2	PM	2x(MAG+NIV)					
SAG	+0	+0	+0	Tenue	Protecteur					
CHA	-1	+0	-1	Sur-Tenue						
				Échec critique		Réussite critique				
				1		20				

DEFENSES	NIV	Tenue	Bonus	TOTAL	Résistances	Faiblesses	
PHY	10 +	+5	1	+2	+0	18	Contondant, Tranchant, Vent
MAG	10 +	+0	1	+2	+0	13	Foudre

	Arme ou Équipement	Bonus ou Effet spécial	Test d'Attaque	Dégâts
SET 1	Epée Courte		D20 + FOR + 0 + NIV +4	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

PERSONNAGE Test ostérone JOUEUR Mikel

TENUE Protecteur SUR-TENUE CLASSE Combattant

Protecteur Combattant

Def PHY	+2	Def MAG	+2	Résistances	Contondant, Tranchant, Vent
Durabilité	10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Faiblesses	Foudre

CAPACITÉS

<p><input type="checkbox"/> Bouclier de Garde C - MA - SOUTIEN</p> <p>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.</p> <p>Temps de rechargement: 2 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 2: Augmente la défense physique à (+3 Def PHY) et la défense magique à (+3 Def MAG).</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 4: Augmente la durée à 2 tours.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: Augmente la défense physique à (+4 Def PHY) et la défense magique à (+4 Def MAG).</p>	<p><input type="checkbox"/> Lien Protecteur P</p> <p>Une fois par tour, le personnage peut s'il le souhaite transférer 1d6 des dégâts subis par un allié vers lui-même.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 3: Les dégâts transférés passent à 2d6 mais le personnage ne subit que 1d6 de dégâts.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 5: Les dégâts transférés passent à 2d8 mais le personnage ne subit que 1d8 de dégâts.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 7: Les dégâts transférés passent à 2d10 mais le personnage ne subit que 1d10 de dégâts.</p>
<p><input type="checkbox"/> Provocation C - G</p> <p>Le personnage peut provoquer 1 ennemi, attirant son attention et le forçant à attaquer le personnage lors du prochain tour.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 3: Peut provoquer jusqu'à 2 ennemis.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 5: Peut provoquer jusqu'à 3 ennemis.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 7: Peut provoquer jusqu'à 4 ennemis.</p>	<p><input type="checkbox"/> Rempart Vivant C - MA - SOUTIEN</p> <p>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.</p> <p>Temps de rechargement: 3 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 2: Augmente la durée à 2 tours.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 4: Réduit les dégâts subis par les alliés à 2d6.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: Augmente la durée à 3 tours et réduit les dégâts subis par les alliés à 3d6.</p>
<p><input type="checkbox"/> Protection Totale C - MA</p> <p>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 réduits de 1d4+2.</p> <p>Temps de rechargement: 2 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 3: Augmente la durée à 2 tours.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 5: Les dégâts subis sont réduits de 2d6.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 7: Les dégâts subis sont réduits de 2d6+3.</p>	<p><input type="checkbox"/> Frappe Dévastatrice C - MA - PHY (FOR)</p> <p>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.</p> <p>Temps de rechargement: 3 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 2: Les dégâts supplémentaires passent à 2d6+2.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 4: Les dégâts supplémentaires passent à 2d8+4.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: Les dégâts supplémentaires passent à 2d10+8.</p>
<p><input type="checkbox"/> Charge Défensive C - MA - PHY (FOR) - 10m</p> <p>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.</p> <p>Temps de rechargement: 1 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 2: Augmente les dégâts supplémentaires de charge à 1d4+1.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 4: Augmente les dégâts supplémentaires de charge à 2d4+2.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: Augmente les dégâts supplémentaires de charge à 2d4+5.</p>	<p><input type="checkbox"/> Régénération Rapide C - G</p> <p>Le personnage récupère 1d4+2 PV.</p> <p>Limitation: 1 / Jour</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 2: La régénération passe à 2d4+8 PV.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 4: La régénération passe à 2d6+10 PV.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: La régénération passe à 2d8+14 PV.</p>