

FICHE PERSONNAGE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE Calebard chaussettes JOUEUR Mikel

ASCENDANCE	CLASSE	SEXE	AGE	POIDS	TAILLE
------------	--------	------	-----	-------	--------

Demi-Orc	Combattant	M	69	120 kg	2.25 m
----------	------------	---	----	--------	--------

CARAC.	Base	Bonus	TOTAL	ESSENTIELS				CAPACITÉ INNÉE	
FOR	+5	+0	+5	NIV	1	XP		PC	
DEX	+1	+0	+1	Dé de Vie	2D6	Init	10+DE11Bonus		
CON	+2	+0	+2	PV	12X		/		
INT	-4	+0	-4	PM	2x(MAG+NIV)		/		
SAG	+0	+0	+0	Tenue	Berserk				
CHA	+2	+0	+2	Sur-Tenue					
				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.					
				Échec critique		Réussite critique			
				1		19 - 20			

DEFENSES			NIV	Tenue	Bonus	TOTAL		
PHY	10 +	+2	1	+4	+0	17	Résistances	Contondant, Tranchant
MAG	10 +	+0	1	+0	+0	11	Faiblesses	

	Arme ou Équipement	Bonus ou Effet spécial	Test d'Attaque		Dégâts
SET 1	Epée Longue		D20 + FOR + 0 + NIV	+6	1 D 8 +
	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

Bourse :50 NX

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGECalebard chaussettes

JOUEURMikel

TENUESUR-TENUECLASSE

BerserkCombattant

Def PHY+4

Def MAG+0

RésistancesContondant, Tranchant

Durabilité10

Faiblesses

CAPACITÉS

Maîtrise des Armes LourdesP

Le personnage excelle dans le maniement des armes de contact à deux mains, lui conférant un bonus de +2 à son test d'attaque.

NIV 2: Le bonus au test d'attaque passe à +3.

NIV 4: Le bonus au test d'attaque passe à +4.

NIV 6: Le personnage maîtrise parfaitement les armes à deux mains et peut les utiliser comme s'il s'agissait d'armes à une main dans sa main principale. Cela lui permet d'utiliser simultanément un autre équipement dans sa main secondaire, comme un bouclier ou une arme légère.

Rage SanguinaireC - MA - 2m

Le personnage libère une vague de fureur, infligeant des dégâts à tous les ennemis à 2 mètres de portée en utilisant 1d6+2 de dégâts de contact. Le personnage perd 1d4 de PV lors de l'utilisation de cette capacité.

Limitation: 1 / Rencontre

NIV 2: Les dégâts passent à 2d6+2.

NIV 4: Les dégâts passent à 2d6+6, et les PV perdus passent à 1d6.

NIV 6: Les dégâts passent à 2d8+8, et les PV perdus passent à 1d8.

Berserk ImparableC - G

Le personnage entre en état de berserk, devenant temporairement invulnérable à toutes les altérations d'état. Cet état dure 2 tours et après son expiration, le personnage est affaibli et subit un malus de -2 à tous ses tests pendant 2 tours.

Limitation: 1 / Rencontre

NIV 3: La durée du malus suivant l'état berserk est réduite à 1 tour.

NIV 5: Le malus aux tests suivant l'état berserk passe à -1.

NIV 7: Il n'y a plus de malus suivant l'état berserk.

Œil du CycloneC - MA - 2m

Le personnage devient le centre d'un cyclone de destruction. Pendant 1 tour, toutes les attaques au contact effectuées par le personnage touchent automatiquement et infligent un bonus de 1d4-1 de dégâts supplémentaires à tous les ennemis dans un rayon de 2 mètres.

Limitation: 1 / Rencontre

NIV 2: Les dégâts supplémentaires passent à 1d4+1.

NIV 4: La durée de l'Œil du Cyclone est augmentée à 2 tours.

NIV 6: Les dégâts supplémentaires passent à 2d6+3.

AmbidextrieP

Le personnage excelle dans le maniement des armes de contact à une main qui utilisent un dé de D6 ou moins pour le calcul des dégâts (exemple : 1d6+4, 2d6+1, 3d4+2, etc.). Cette capacité lui permet non seulement d'effectuer une Attaque Double sans subir les malus habituels de dégâts sur l'arme secondaire, mais aussi d'utiliser des armes normalement destinées à la main principale dans sa main secondaire.

NIV 3: Le personnage n'encourt plus de malus sur les tests d'attaque lorsqu'il utilise deux armes conformes à cette description durant une Attaque Double.

NIV 5: L'Attaque Double est simplifiée : le personnage effectue deux tests d'attaque mais retient uniquement le meilleur résultat pour les deux attaques.

NIV 7: La compétence s'étend désormais aux armes de contact à une main utilisant un D8 comme dé de dégât.

Résistance à la DouleurC - G

Le personnage peut réduire de 1d4 les dégâts subis de toutes les attaques pendant 2 tours. Après la durée de cette capacité, le personnage subit 1d6 de dégâts.

Limitation: 1 / Rencontre

NIV 3: Réduit les dégâts subis de 1d6 et subit 1d8 de dégâts après la fin de la résistance à la douleur.

NIV 5: Réduit les dégâts subis de 1d8 et subit 1d10 de dégâts après la fin de la résistance à la douleur.

NIV 7: Réduit les dégâts subis de 1d10 et subit 1d12 de dégâts après la fin de la résistance à la douleur.

Furie DévastatriceC - MA - PHY (FOR)

Lors du test d'attaque pour cette capacité, le personnage lance deux D20 et conserve le meilleur résultat. Si l'attaque est réussie, il inflige les dégâts normaux de l'arme plus 1d4 de dégâts supplémentaires. Cette capacité s'applique aussi lorsqu'il combat avec deux armes en main, permettant d'effectuer une attaque double.

Limitation: 1 / Rencontre

NIV 2: Les dégâts supplémentaires passent à 2d4.

NIV 4: Les dégâts supplémentaires passent à 2d4+1.

NIV 6: Les dégâts supplémentaires passent à 2d6+1.

Rugissement de l'AbîmeC - MA - SOUTIEN

Le personnage émet un rugissement terrifiant qui ébranle la volonté de ses ennemis. Tous les ennemis dans un rayon de 10 mètres réduisent leur Def PHY et leur test d'Atq Contact de 1 pendant 1 tour.

Limitation: 1 / Rencontre

NIV 3: La Def PHY et les tests d'Atq Contact des ennemis sont réduits de 2.

NIV 5: La durée de l'affaiblissement est augmentée à 2 tours.

NIV 7: La Def PHY et les tests d'Atq Contact des ennemis sont réduits de 3, et la durée de l'affaiblissement est augmentée à 3 tours.