

FICHE PERSONNAGE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE_____Korg_____

JOUEUR_____

ASCENDANCE_____CLASSE_____SEXE_____AGE_____POIDS_____TAILLE_____

Demi-Orc_____Combattant_____

CARAC.	Base	Bonus	TOTAL	ESSENTIELS				CAPACITÉ INNÉE	
FOR	+5	+0	+5	NIV	2	XP		PC	
DEX	+1	+0	+1	Dé de Vie	2D6	Init	10+DE11Bonus		
CON	+4	+0	+4	PV	19				
INT	-3	+0	-3	PM	2x(MAG+NIV)				
SAG	+0	+0	+0	Tenue	Protecteur				
CHA	-1	+0	-1	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	20

DEFENSES		NIV	Tenue	Bonus	TOTAL			
PHY	10 +	+4	2	+2	+1	19	Résistances	Contondant, Tranchant, Vent
MAG	10 +	+0	2	+2	+0	14	Faiblesses	Foudre

	Arme ou Équipement	Bonus ou Effet spécial	Test d'Attaque	Dégâts	
SET 1	Epée Courte		D20 + FOR + 0 + NIV	+7	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 Korg JOUEUR _____

TENUE	SUR-TENUE	CLASSE
-------	-----------	--------

Protecteur ☐ Combattant

Def PHY	+2	Def MAG	+2	Résistances	Contondant, Tranchant, Vent	
Durabilité	10				Faiblesses	Foudre

CAPACITÉS

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