

FICHE PERSONNAGE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE Finras Doigtsd'efée JOUEUR _____

ASCENDANCE	CLASSE	SEXE	AGE	POIDS	TAILLE
Halfelin	Ombre	M	36	38 kg	1.18 m

CARAC.	Base	Bonus	TOTAL	ESSENTIELS				CAPACITÉ INNÉE	
FOR	+0	+0	+0	NIV	3	XP		PC	18
DEX	+5	+0	+5	Dé de Vie	1D8	Init	10+DE15Bonus		
CON	+0	+0	+0	PV	16				
INT	-2	+0	-2	PM	2x(MAG+NIV)				
SAG	-1	+0	-1	Tenue	Assassin				
CHA	+4	+0	+4	Sur-Tenue					
				Patte de lapin : Les Halfelins sont réputés pour insuffler un brin de chance et offrir une aide opportune à leurs compagnons. Une fois par jour, l'Halfelin peut réinitialiser la compétence innée d'un de ses compagnons, permettant ainsi à ce dernier de la réutiliser immédiatement.					
				Échec critique		Réussite critique			
				1		18 - 20			

DEFENSES			NIV	Tenue	Bonus	TOTAL		
PHY	10 +	+0	3	+2	+0	15	Résistances	Perforant, Sacré
MAG	10 +	-1	3	+1	+0	13	Faiblesses	

	Arme ou Équipement	Bonus ou Effet spécial	Test d'Attaque		Dégâts
SET 1	Dague		D20 + DEX + 2 + NIV	+10	2 D 4 + 2
	Fronde (15m)		D20 + DEX + 2 + NIV	+10	2 D 4 + 2
SET 2	Main Principale ou 2 Mains		D20 + + + NIV		D +
	Main Secondaire		D20 + + + NIV		D +

Biographie / Notes

Inventaire

[illegible]

Bourse :50 NX

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE Finras Doigtsdefée JOUEUR _____

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

Assassin □ Ombre

Def PHY	+2	Def MAG	+1	Résistances	Perforant, Sacré	
Durabilité	MAX				Faiblesses	

CAPACITÉS

Action Surprise

P

Si le personnage est furtif ou dans le dos de l'adversaire, il peut effectuer une action surprise. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son test d'action.

NIV 3:

Le bonus passe à +3.

NIV 5:

Le bonus passe à +4.

NIV 7:

Le bonus passe à +5.

Cœil d'Aigle

P

Le personnage a une vision perçante qui lui permet de repérer les pièges et les ennemis cachés plus facilement. Il bénéficie d'un bonus de +2 en SAG, ce qui augmente ses chances de repérer les dangers.

NIV 2:

Le bonus en SAG passe à +3.

NIV 4:

Le bonus en SAG passe à +4.

NIV 6:

Le bonus en SAG passe à +5.

Coup Mortel

C - MA

Si le personnage est furtif ou dans le dos de l'adversaire, il peut infliger un coup fatal à un ennemi. Le personnage doit effectuer un test de DEX (bonus compris) et doit être supérieur ou égal à 20 pour instantanément éliminer une cible. Si la cible est un boss ou un mini-boss, il subit des dégâts d'armes doublés. Si le résultat est supérieur ou égal à 15, il inflige des dégâts d'arme normaux.

NIV 2:

Le test de DEX doit être supérieur ou égal à 19, dégâts normaux à partir de 14.

NIV 4:

Le test de DEX doit être supérieur ou égal à 18, dégâts normaux à partir de 13.

NIV 6:

Le test de DEX doit être supérieur ou égal à 17, dégâts normaux à partir de 12.

Maîtrise des Lames Doubles

P

Le personnage est expert dans le maniement de deux dagues simultanément, lui permettant d'effectuer une Attaque Double sans les malus de dégâts sur l'arme secondaire.

NIV 3:

Le personnage n'encourt plus de malus sur les tests d'attaque lorsqu'il utilise ses deux dagues durant une Attaque Double.

NIV 5:

Le personnage peut s'équiper d'une épée courte en main principale (FOR) et d'une dague en main secondaire (DEX) tout en profitant de la Maîtrise des Lames Doubles.

NIV 7:

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

Distraction Fatale

C - MA - PHY (DEX) - 10m

Le personnage peut jeter une petite bombe de fumée toxique qui crée une confusion parmi les ennemis dans un rayon de 2 mètres. Pendant 2 tours, tous les ennemis dans la zone subissent un malus de -2 à leurs tests d'attaques.

Temps de rechargement: 2 tour(s)

NIV 2:

Les ennemis subissent également 1d6 de dégât à chaque tour.

NIV 4:

Le malus d'attaque passe à -3.

NIV 6:

Les dégâts subis passent à 2d6 par tour.

Maitre des Poisons

P

Le personnage est maître dans la manipulation des poisons, il se passe du test d'INT lors de l'application du poison sur ses lames. Il sait aussi concocter une fiole de poison, pour cela il a besoin d'une phase de repos court sacrifiant sa récupération de PV.

NIV 1:

Le personnage sait concocter une fiole de Poison Ralentissant.

NIV 3:

Le personnage sait concocter une fiole de Poison Affaiblissant.

NIV 5:

Le personnage sait concocter une fiole de Poison Paralysant.

NIV 7:

Plus aucun test n'est nécessaire pour appliquer le poison sur les armes mais compte tout de même pour une action (M ou A) lors d'un combat.

Frappe Artérielle

C - A - PHY (DEX)

Le personnage attaque dans le but de trancher une artère. Si l'ennemi est touché il subit les dégâts de l'arme pour ce tour et subira automatiquement 1d4 de dégât à chaque tour, cet effet est non cumulable. Le saignement s'arrête au premier soin sur la cible.

Temps de rechargement: 2 tour(s)

NIV 3:

Le saignement fait désormais 1d8 de dégâts.

NIV 5:

Le saignement fait désormais 2d8 de dégâts.

NIV 7:

Le saignement fait désormais 3d8 de dégâts.

Camouflage

PC - G

Le personnage se fond dans son environnement, devenant presque invisible. Pendant 1 tour (ou 10 min), il devient indétectable par les ennemis et peut les attaquer furtivement. Le camouflage prend immédiatement fin dès que le personnage effectue une action offensive.

Temps de rechargement: 3 tour(s)

NIV 3:

Le camouflage dure 2 tours (ou 20 min).

NIV 5:

Le camouflage reste actif même après une action offensive.

NIV 7:

Le camouflage dure 3 tours (ou 30 min).