

FICHE PERSONNAGE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE Kimar Bereol JOUEUR Silverus

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

Humain	Combattant	M	37	67 kg	1.70 m
--------	------------	---	----	-------	--------

CARAC.	Base	Bonus	TOTAL
FOR	+4	+0	+4
DEX	+2	+0	+2
CON	+1	+0	+1
INT	-2	+0	-2
SAG	+0	+0	+0
CHA	+1	+0	+1

ESSENTIELS					
NIV	4	XP	3	PC	1
Dé de Vie	2D6	Init	10+DE ¹² Bonus		
PV	41x		/		
PM	2x(MAG+NIV)		/		
Tenue	Epêste				
Sur-Tenue					

CAPACITÉ INNÉE

Adaptabilité : Les Humains possèdent une aptitude innée à s'adapter rapidement aux situations. Une fois par jour, vous pouvez choisir directement le résultat de l'un de vos propres jets de dés (qu'il s'agisse d'un test ou de dégâts), que ce soit avant ou après avoir fait votre jet de dés initial.

Échec critique	Réussite critique
1	20

DEFENSES			NIV	Tenue	Bonus	TOTAL		
PHY	10 +	+1	4	+3	+0	18	Résistances	Contondant, Tranchant
MAG	10 +	+0	4	+1	+0	15	Faiblesses	

	Arme ou Équipement	Bonus ou Effet spécial	Test d'Attaque		Dégâts
SET 1	Epée Courte		D20 + FOR + 0 + NIV	+8	1 D 6 +
	Garde-Bras	+1 Atq Contact	D20 + + + NIV		D +
SET 2	Main Principale ou 2 Mains		D20 + + + NIV		D +
	Main Secondaire		D20 + + + NIV		D +

Biographie / Notes

Épée Courte : Bonus de dégâts +1
Test attaque : Bonus total +9 (Danse épée)

Inventaire

[illegible]

Bourse :290 NX

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGEKimar Bereol

JOUEURSilverus

TENUESUR-TENUECLASSE

EpéisteCombattant

Def PHY+3

Def MAG+1

RésistancesContondant, Tranchant

Durabilité10

Faiblesses

CAPACITÉS

Attaque Rapide

C - A - PHY (FOR)

Le personnage peut effectuer une attaque rapide avec son arme principale, infligeant 1d4 de dégâts bonus.

Temps de rechargement: 1 tour(s)

NIV 3: Les dégâts bonus passent à 2d4.

NIV 5: Les dégâts bonus passent à 2d6.

NIV 7: Les dégâts bonus passent à 2d8.

Parade Parfaite

P

Le personnage excelle dans l'art de parer les attaques et peut relancer une fois tout jet de dés raté lors d'une tentative de parade.

NIV 3: Lorsque le personnage réussit une parade, il se désengage automatiquement de tout assaillant au contact, ne provoquant plus d'attaques d'opportunité de leur part.

NIV 5: Une fois par jour, le personnage peut utiliser Parade Parfaite pour annuler complètement les dégâts d'une attaque qui l'aurait normalement touché.

NIV 7: Après avoir utilisé Parade Parfaite pour annuler les dégâts d'une attaque, le personnage peut immédiatement effectuer une action de mouvement en réaction, sans provoquer d'attaques d'opportunité.

Frappe Étourdissante

C - MA - PHY (FOR)

Le personnage effectue une frappe lourde avec son arme qui étourdit l'ennemi pendant 1 tour tout en lui infligeant ses dégâts d'armes. L'ennemi étourdi ne peut plus agir mais peut se défendre.

Temps de rechargement: 2 tour(s)

NIV 2: L'ennemi subit 1d4+1 de dégâts supplémentaires.

NIV 4: L'ennemi subit 2d4+1 de dégâts supplémentaires.

NIV 6: L'ennemi subit 2d6+1 de dégâts supplémentaires.

Danse de l'Épée

P

Lorsque le personnage se bat à l'épée il utilise des techniques de la Danse de l'Épée qui déroutent ses adversaires. Ses tests d'attaques à l'épée ont un bonus de +1.

NIV 3: Le bonus d'attaque à l'épée passe à +2.

NIV 5: Le bonus d'attaque à l'épée passe à +3.

NIV 7: La danse de l'épée est utilisable avec n'importe quelle arme de contact.

Frappe Tourbillonnante

C - MA - PHY (FOR) - 2m

Le personnage peut effectuer une frappe tourbillonnante, infligeant 1d6+1 de dégâts à tous les ennemis autour de lui dans un rayon de 2m.

Temps de rechargement: 2 tour(s)

NIV 2: Les dégâts passent à 2d6+2.

NIV 4: Les dégâts passent à 2d8+5.

NIV 6: Les dégâts passent à 2d8+10.

Contre Attaque

C - G

Le personnage peut se préparer à une contre-attaque, lui permettant de riposter automatiquement si la prochaine attaque au contact d'un ennemi contre lui échoue, est esquivée ou parée infligeant 1d4 dégâts en plus de ses dégât d'armes.

Temps de rechargement: 1 tour(s)

NIV 2: Les dégâts supplémentaires de contre-attaque passent à 2d4.

NIV 4: Les dégâts supplémentaire de contre-attaque passent à 2d6.

NIV 6: Les dégâts supplémentaires de contre-attaque passent à 2d8, et le personnage peut riposter à deux attaques ennemies avant que la capacité ne soit désactivée.

Frappe Precise

P

Le personnage vise les points faibles de l'ennemi avec un grande précision. Lors d'un test d'attaque au contact, le seuil des coups critiques est réduits de 1 (cumulable avec les bonus de CHA sur les résultats critiques). A l'exception du 20 naturel, le résultat du test d'attaque (bonus compris) doit être supérieur ou égal à la défense de l'adversaire pour infliger des dégâts critiques, dans le cas contraire, le personnage inflige des dégâts normaux.

NIV 5: Le seuil des coups critiques sur les tests d'attaque au contact est réduits de 2.

Défense Reactive

P

Le personnage perfectionne ses réflexes défensifs, lui permettant de réduire de 1 point les dégâts subis en réagissant rapidement aux attaques ennemies.

NIV 3: Réduit les dégâts subis de 2 points après une attaque ennemie réussie.

NIV 5: Réduit les dégâts subis de 3 points après une attaque ennemie réussie.

NIV 7: Réduit les dégâts subis de 4 points après une attaque ennemie réussie.