

FICHE PERSONNAGE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGEGrey Stromcrow

JOUEURSilverus

ASCENDANCECLASSESEXEAGEPOIDSTAILLE

HumainCombattantM4375 kg1.78 m

CARAC.

Base

Bonus

TOTAL

FOR

+4

+0

+4

DEX

+1

+0

+1

CON

+2

+0

+2

INT

-2

+0

-2

SAG

-1

+0

-1

CHA

+2

+0

+2

ESSENTIELS

NIV

5

XP

PC

Dé de Vie

2D6

Init

10+DEX+11Bonus

PV

51

/

34

PM

2x(MAG+NIV)

/

Tenue

Epéiste

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

19 - 20

DEFENSES

NIV

Tenue

Bonus

TOTAL

PHY

10 +

+2

5

+3

+2

22

Résistances

Contondant, Tranchant

MAG

10 +

+1

5

+1

+1

16

Faiblesses

Arme ou Équipement

Bonus ou Effet spécial

Test d'Attaque

Dégâts

SET 1

Epée Runique Flamboyante

Effet Feu Spécial

D20 + FOR + 2 + NIV

+11

1 D 6 + 1

SET 2

+1 Atq de Gardien de Feu "Lame Ardente";, actif "Frapper du Brasier";

+10

1 D 8 + 1

SET 2

Bouclier de Gardien de Feu, actif "Lumière Sacrée";, actif "Mur de Braises";

NIV

D +

Biographie / Notes

Inventaire

Briquet x1

Sifflet d'alarme

Rations de survie x3

Parchemin du Culte (église)

Cristal (Identique à L'Eclat de Nexus du phare)

Dague de Gardien de Feu (Expertise pour Nyssara)

Broche de Feu

Broche de Feu dans un écrin (Pour Nyssara)

Parchemin du Culte (entrepôt)

Potion de Soin Mineure x3 (Rend 1d4+4 PV)

2 Parchemins du Culte (Sous-sol de l'entrepôt)

Pièces d'armure de Cuir (+1 Def MAG)

Clef du manoir Tellier "cacahuète"

Bourse : 90 NX

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGEGrey Stromcrow

JOUEURSilverus

TENUESUR-TENUECLASSE

EpéisteCombattant

Def PHY

+3

Def MAG

+1

Résistances

Contondant, Tranchant

Durabilité

10

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.