

FICHE PERSONNAGE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE Alard JOUEUR François-Jospeh

ASCENDANCE	CLASSE	SEXE	AGE	POIDS	TAILLE
Humain	Ombre	M	35	75 kg	1.80 m

CARAC.	Base	Bonus	TOTAL	ESSENTIELS					CAPACITÉ INNÉE		
FOR	+1	+0	+1	NIV	1	XP		PC	6	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.	
DEX	+4	+0	+4	Dé de Vie	1D8	Init	10+DE14Bonus				
CON	+0	+0	+0	PV	8X		/				
INT	-1	+0	-1	PM	2x(MAG+NIV)		/				
SAG	-1	+0	-1	Tenue	Manipulateur						
CHA	+3	+0	+3	Sur-Tenue						Échec critique	Réussite critique
										1	19 - 20

DEFENSES			NIV	Tenue	Bonus	TOTAL		
PHY	10 +	+0	1	+1	+0	12	Résistances	Tranchant, Sacré
MAG	10 +	-1	1	+2	+0	12	Faiblesses	

	Arme ou Équipement	Bonus ou Effet spécial	Test d'Attaque		Dégâts
SET 1	Matraque Souple		D20 + DEX + 0 + NIV	+5	1 D 4 +
	Couteaux de lancer (10m)		D20 + DEX + 0 + NIV	+5	1 D 4 +
SET 2	Main Principale ou 2 Mains		D20 + + + NIV		D +
	Main Secondaire		D20 + + + NIV		D +

Biographie / Notes

Inventaire

Potion de soins mineure (Rend 1d4+4 PV)	
Potion de soins mineure (Rend 1d4+4 PV)	
Stabilisateur	
Bourse :125 NX	

Bourse :125 NX

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE_____Alard

JOUEUR François-Jospeh

TENUE

Manipulateur

SUR-TENUE

CLASSE

Ombre

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

CAPACITÉS

Tromperie

P

Le personnage est un maître de la tromperie. Il peut convaincre les autres qu'il est un allié ou dissimuler ses véritables intentions. Il bénéficie d'un bonus de +1 en CHA.

NIV 3:

 Le bonus en CHA passe à +2.

NIV 5:

 Le bonus en CHA passe à +3.

NIV 7:

 Le bonus en CHA passe à +4.

Tir Précis

C - MA - PHY (DEX) - 15m

Le personnage effectue un tir précis avec une arme à distance, visant les points vitaux de l'ennemi pour maximiser les dégâts. Il bénéficie d'un bonus de +2 au test d'attaque à distance et inflige 1d4 de dégât supplémentaire.

Temps de rechargement: 2 tour(s)

NIV 2:

 Le bonus de test d'attaque à distance passe à +3.

NIV 4:

 Les dégâts supplémentaires passent à 2d4.

NIV 6:

 Le bonus de test d'attaque à distance passe à +4 et les dégâts supplémentaires passent à 2d6.

Simulacre de Mort

PC - G

Le personnage maîtrise l'art de feindre la mort, ce qui lui permet de tromper ses ennemis et d'éviter le danger. Lorsqu'il active cette capacité en combat, les ennemis le considèrent comme non menaçant et cessent de l'attaquer, à moins de réussir un test de Sagesse (SAG) de difficulté 15 pour voir à travers la supercherie.

Limitation: 1 / Rencontre

NIV 3:

 Tant que le personnage feint la mort, il récupère 2d4 PV par tour.

NIV 5:

 Après avoir feint la mort, le personnage bénéficie d'un bonus de +3 à son prochain test d'attaque.

NIV 7:

 Après avoir feint la mort, pour les deux prochains tours après s'être relevé, tout ennemi tentant d'attaquer le personnage subit un malus de -2 à son jet d'attaque.

Fracture d'Os

C - A - PHY (DEX)

Le personnage assène un coup brutal visant les os de l'ennemi, lui infligeant les dégâts normaux de son arme. De plus, pendant 1 tour, la cible est incapable d'effectuer une action de mouvement (M) lors de son tour et subit 1d4 dégâts de fractures au début de celui-ci. Ne peut être réussi que 1 fois / adversaire (re-tentable si échec).

Temps de rechargement: 2 tour(s)

NIV 2:

 La cible subit désormais l'incapacité de se mouvoir ainsi que les dégâts de fractures pendant 2 tours.

NIV 4:

 Les dégâts de fractures en début de tour de la cible passent à 1d8.

NIV 6:

 Si une cible affectée par Fracture d'Os subit une attaque physique critique pendant la durée de l'effet, elle est paralysée jusqu'à son prochain tour, incapable de se déplacer (M) ou d'attaquer (A). Cet effet se cumule avec les dégâts de fracture si ceux-ci sont toujours actifs.

Chantage

PC - A - MAG (CHA)

Le personnage recueille des informations compromettantes sur ses ennemis grâce à son sens aigu de l'observation et les utilise comme levier pour les manipuler. Il peut empêcher un ennemi d'agir pendant 1 tour, ou l'obliger à divulguer des certaines informations.

Temps de rechargement: 2 tour(s)

NIV 2:

 Le personnage peut forcer son adversaire à frapper un de ses propres alliés lorsque vient son tour d'action.

NIV 4:

 Les cibles soumises au chantage ont un malus de -2 en Def PHY pendant 2 tours.

NIV 6:

 Les cibles soumises au chantage ont un malus de -2 en Def MAG pendant 2 tours.

Lame Fantôme

C - MA - PHY (DEX)

Le personnage rend son arme momentanément invisible, ce qui rend les attaques plus difficiles à parer ou à esquiver pour l'ennemi. Il bénéficie d'un bonus de +2 au test d'attaque au contact et inflige 1d4 de dégât supplémentaire.

Temps de rechargement: 2 tour(s)

NIV 2:

 Le bonus de test d'attaque au contact passe à +3.

NIV 4:

 Les dégâts supplémentaires passent à 2d4.

NIV 6:

 Le bonus de test d'attaque au contact passe à +4 et les dégâts supplémentaires passent à 2d6.

Frappes Trompeuses

C - A - PHY (DEX)

Le personnage inflige des frappes rapides et trompeuses à son adversaire, le désorientant. Celui-ci subit alors des dégâts d'armes normaux ainsi qu'un malus de -2 à ses tests d'attaque au contact pendant 1 tour.

Temps de rechargement: 2 tour(s)

NIV 3:

 Le malus s'applique aussi aux tests d'attaques à distance.

NIV 5:

 L'effet dure 2 tours.

NIV 7:

 Le malus aux tests d'attaque (contact et distance) passe à -3.

Attaque Éclair

C - A - PHY (DEX)

Le personnage peut effectuer une attaque rapide et précise, visant les points faibles de l'ennemi pour infliger 1d4 de dégâts supplémentaires.

Temps de rechargement: 2 tour(s)

NIV 3:

 Les dégâts supplémentaires passent à 2d4.

NIV 5:

 Les dégâts supplémentaires passent à 2d6.

NIV 7:

 Les dégâts supplémentaires passent à 2d8.