

FICHE PERSONNAGE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE

Corric / Jayne

JOUEUR

PJ OctoGônes 2

ASCENDANCE

CLASSE

SEXE

AGE

POIDS

TAILLE

Halfelin

Ombre

CARAC.

Base

Bonus

TOTAL

FOR

-2

+0

-2

DEX

+5

+0

+5

CON

+0

+0

+0

INT

-1

+0

-1

SAG

+1

+0

+1

CHA

+3

+0

+3

ESSENTIELS

NIV

1

XP

PC

Dé de Vie

1D8

Init

10+DEX15Bonus

PV

8X

/

PM

2x(MAG+NIV)

/

Tenue

Assassin

Sur-Tenue

CAPACITÉ INNÉE

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

19 - 20

DEFENSES

NIV

Tenue

Bonus

TOTAL

PHY

10 +

+0

1

+2

+0

13

Résistances

Perforant, Sacré

MAG

10 +

+1

1

+1

+0

13

Faiblesses

Arme ou Équipement

Bonus ou Effet spécial

Test d'Attaque

Dégâts

SET 1

Dague

D20 + DEX + 0 + NIV

+6

1 D 4 +

Fronde (15m)

D20 + DEX + 0 + NIV

+6

1 D 4 +

SET 2

Main Principale ou 2 Mains

D20 + + + NIV

D +

Main Secondaire

D20 + + + NIV

D +

Biographie / Notes

Inventaire

Bourse : 50 NX

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGECorric / Jayne

JOUEURPJ OctoGônes 2

TENUESUR-TENUEAssassin

CLASSEOmbre

Def PHY+2

Def MAG+1

RésistancesPerforant, Sacré

DurabilitéM7X

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.

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).

Maître 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.

Œil 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.

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.

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.

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.