

FICHE PERSONNAGE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE Weasel / Caxnia JOUEUR PJ OctoGônes 3

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

Humain Ombre

CARAC.	Base	Bonus	TOTAL	ESSENTIELS				CAPACITÉ INNÉE	
FOR	+1	+0	+1	NIV	1	XP		PC	
DEX	+5	+0	+5	Dé de Vie	1D8	Init	10+DE15Bonus		
CON	+0	+0	+0	PV	8X	/			
INT	-1	+0	-1	PM	2x(MAG+NIV)	/			
SAG	-1	+0	-1	Tenue	Embusqué				
CHA	+2	+0	+2	Sur-Tenue					
				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 +	+0	1	+3	+0	14	Résistances	Perforant, Sacré
MAG	10 +	-1	1	+0	+0	10	Faiblesses	

	Arme ou Équipement	Bonus ou Effet spécial	Test d'Attaque	Dégâts
SET 1	Arc Court		D20 + DEX + 0 + NIV +6	1 D 6 +
	Carquois	+1 Atq Distance	D20 + + + NIV	D +
SET 2	Main Principale ou 2 Mains		D20 + + + NIV	D +
	Main Secondaire		D20 + + + NIV	D +

Biographie / Notes

Inventaire

Bourse :	50 NX

Bourse :50 NX

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGEWeasel / Caxnia

JOUEURPJ OctoGônes 3

TENUESUR-TENUEEmbusqué

CLASSEOmbre

Def PHY+3

Def MAG+0

RésistancesPerforant, Sacré

DurabilitéM7X

Faiblesses

CAPACITÉS

☐ Placement Stratégique

PC - M

Le personnage est expert en stratégie, il peut habilement se positionner sur le champ de bataille afin de bénéficier d'un bonus de +2 en Def PHY contre les attaques à distance.

☐ NIV 3: Le personnage peut également faire bénéficier à un allié à moins de 5 mètres de son bonus de défense (non cumulable).

☐ NIV 5: Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à son test d'attaque effectué lors de ce tour (ne s'applique pas à l'allié).

☐ NIV 7: La portée de l'arme du personnage est augmenté de 5 mètres pour les armes à distance à 1 main ou mixte, et de 10 mètres pour les armes à distance à 2 mains.

☐ Saut Acrobatique

PC - G

Le personnage effectue un saut acrobatique impressionnant pour se déplacer rapidement sur le champ de bataille ou échapper à ses ennemis. Il peut se déplacer instantanément jusqu'à 5 mètres dans n'importe quelle direction.

Temps de rechargement: 1 tour(s)

☐ NIV 2: Le saut acrobatique permet de se désengager d'un assaillant au contact.

☐ NIV 4: Le saut acrobatique permet de se désengager de tout assaillant au contact.

☐ NIV 6: La distance du saut augmente à 10 mètres.

☒ Tirs Rapides

C - MA - PHY (DEX)

Le personnage effectue deux tirs rapides et précis, infligeant 1d4 de dégâts supplémentaires par tir en plus de ses dégâts d'arme à distance sur deux cibles distinctes mais proches ou sur la même cible. Il doit cependant effectuer 2 tests distincts si les cibles sont différentes.

Temps de rechargement: 2 tour(s)

☐ NIV 3: Les dégâts supplémentaires passent à 1d6.

☐ NIV 5: Les dégâts supplémentaires passent à 1d8.

☐ NIV 7: Les dégâts supplémentaires passent à 1d10.

☐ Esprit Analytique

C - M

Le personnage est doté de capacités d'analyse extraordinaire lui permettant de déterminer le score de Def PHY de sa cible en sacrifiant son action de mouvement.

Temps de rechargement: 1 tour(s)

☐ NIV 2: Le personnage peut désormais connaître les résistances de sa cible.

☐ NIV 4: Le personnage peut désormais connaître les faiblesses de sa cible.

☐ NIV 6: Le personnage bénéficie d'un avantage lui permettant de lancer deux d20 en ne gardant que le meilleur résultat lors de son test d'attaque, cette avantage ne s'applique que sur l'ennemi analysé durant ce tour.

☐ Flèche Transperçante

C - A - PHY (DEX)

Le personnage utilise une flèche particulière de son arsenal, celle-ci est plus fine et perçante. Son but est de traverser l'ennemi afin de le faire saigner jusqu'à sa mort. Les dégâts initiaux sont ceux de l'arme mais la cible perd 1d4 de vie à chacun de ses tours, effet non cumulable. Le saignement s'arrête au premier soin sur la cible.

☐ 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.

☒ Flèches Câblées

C - MA - PHY (DEX)

Le personnage utilise deux flèches reliées par un fil ultra solide pour piéger sa cible, celle-ci ne subit pas de dégâts mais se retrouve momentanément immobilisée empêchant toute action de mouvement. Un test de FOR ou DEX difficulté 13 est nécessaire pour se libérer.

☐ NIV 2: La difficulté du test passe à 14.

☐ NIV 4: La difficulté du test passe à 15.

☐ NIV 6: Fortement entravé, la cible voit sa Def PHY réduite de 2.

☐ Flèche Contondante

C - A - PHY (DEX)

Le personnage utilise une flèche sans pointe, conçue avec des sillons le long de sa tige pour maintenir une trajectoire rectiligne malgré une portée réduite due à sa pointe plate. Cette flèche vise à déséquilibrer l'ennemi durant son action. La portée de cette attaque est réduite de moitié par rapport aux attaques standards. Les dégâts infligés sont identiques à ceux de l'arme habituelle. La cible doit réussir un test de Constitution (CON) de difficulté 15 pour éviter d'être renversée. En cas d'échec, elle devra utiliser une action pour se relever.

Temps de rechargement: 1 tour(s)

☐ NIV 3: Lorsque renversé, les Def PHY et MAG de la cible sont réduites de 2.

☐ NIV 5: La difficulté du test de CON passe à 17.

☐ NIV 7: Les Def PHY et MAG de l'ennemi sont maintenant réduites de 4.

☐ Tir Rebond

C - MA - PHY (DEX)

Le personnage tire un projectile qui rebondit sur une surface solide pour atteindre un ennemi autrement inaccessible. La distance de cette attaque est limitée à la moitié de la portée de l'arme équipée et les dégâts sont réduits de 2.

☐ NIV 2: Les dégâts ne subissent plus de réduction.

☐ NIV 4: La distance de cette attaque est désormais égale à la portée de l'arme à distance équipée.

☐ NIV 6: Le personnage peut cibler 2 ennemis simultanément en n'effectuant qu'un seul test d'attaque.