

FICHE PERSONNAGE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGERosie

JOUEUR

ASCENDANCECLASSESEXEAGEPOIDSTAILLE

HalfelinOmbre

CARAC.

Base

Bonus

TOTAL

FOR

-2

+0

-2

DEX

+5

+0

+5

CON

+0

+0

+0

INT

-1

+0

-1

SAG

+0

+0

+0

CHA

+4

+0

+4

ESSENTIELS

NIV

2

XP

PC

Dé de Vie

1D8

Init

10+DEX15Bonus

PV

13

/

PM

2x(MAG+NIV)

/

Tenue

Embusqué

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

18 - 20

DEFENSES

NIV

Tenue

Bonus

TOTAL

PHY

10 +

+0

2

+3

+0

15

Résistances

Perforant, Sacré

MAG

10 +

+0

2

+0

+0

12

Faiblesses

Arme ou Équipement

Bonus ou Effet spécial

Test d'Attaque

Dégâts

SET 1

Arc Court

D20 + DEX + 0 + NIV

+7

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

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGERosie

JOUEUR

TENUESUR-TENUECLASSE

Embusqué

Ombre

Def PHY

+3

Def MAG

+0

Résistances

Perforant, Sacré

Durabilité

M7X

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.