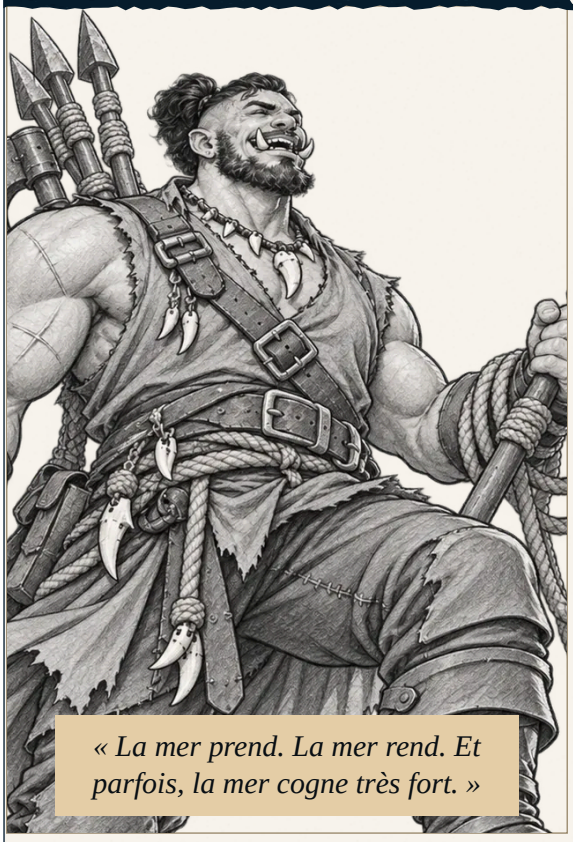
Mako

Harponneur du Vent d'Écume

Demi-orc · **Barbare 3** · **Guerrier totémique**

Niveau 3 • Bonus de maîtrise +2 • Expérience 900



« La mer prend. La mer rend. Et parfois, la mer cogne très fort. »

PV	CA	Vitesse	Initiative
35	15	9 m	+2
PV actuels			

Rage

3 fois par repos long. Action bonus.

Pendant la rage : +2 dégâts aux attaques de Force ; avantage aux tests et jets de sauvegarde de Force ; résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants.

Totem de l'ours

Quand Mako est en rage, il résiste à presque tous les types de dégâts ; seuls les dégâts psychiques ne sont pas réduits.

Attaque téméraire

Lors de sa première attaque du tour, Mako peut obtenir l'avantage sur ses attaques de Force au corps à corps. Jusqu'à son prochain tour, les attaques contre lui ont aussi l'avantage.

Sens du danger

Avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité contre les effets qu'il peut voir, comme les pièges et les explosions.

Caractéristiques

Perception passive 12

	Score	Mod.
Force	17	+3
Dextérité	14	+2
Constitution	16	+3
Intelligence	8	-1
Sagesse	10	+0
Charisme	8	-1

Jets de sauvegarde

Force +5 — Constitution +5

Compétences

Athlétisme +5 — Perception +2

Survie +2 — Intimidation +1

Vision dans le noir 18 m

Attaques

Grande hache

Attaque : +5 pour toucher

Dégâts : 1d12 + 3 tranchants

En Rage : 1d12 + 5

Javelot

Attaque : +5 pour toucher

Dégâts : 1d6 + 3 perforants

Portée : 9/36 m

Capacités d'ascendance

Acharnement

1 fois par repos long. Si Mako tombe à 0 PV sans mourir immédiatement, il reste à 1 PV.

Sauvagerie

Lors d'un coup critique avec une arme de corps à corps, Mako lance un dé de dégâts supplémentaire.

Équipement

- Grande hache
- Javelots (4)
- Dague
- Trophée / harpon de marin
- Sac d'exploration
- Corde (15 m)
- Rations (5 jours)
- Gourde
- 12 PO

Si tu débutes

Au premier tour difficile : action bonus, Rage.

Ensuite, attaque avec ta grande hache : +5 pour toucher, 1d12 + 5 dégâts en Rage.

Si tu veux augmenter fortement tes chances de toucher, utilise Attaque téméraire.

Ton rôle

Mets-toi entre les ennemis et tes compagnons.

Personnalité

Trait : Je préfère rire face au danger plutôt que courir.

Défaut : Lorsque quelque chose paraît solide, j'ai envie de vérifier si je peux le casser.

Lien : Sœur Marée m'a sauvé de la noyade autrefois. Je considère que les profondeurs me doivent désormais une revanche.

Fort. Fidèle. Inarrêtable.

« Quand ça casse, c'est souvent moi qui ai commencé. »