

OUTFIT | WORLDS AWAKENING

CHARACTER_____

PLAYER_____

OUTFIT

OVER-OUTFIT

CLASSE

Bretteur



Adeptes des flux Physiques et Psychiques

Def PHY	+3	Def MAG	+1	Resistances	Slashing, Wind	
Durability	10				Weaknesses	

ABILITIES

Parade de Fer et de Vent PC - F - Support Pendant un tour ennemi, le personnage peut annuler une attaque au contact ou une attaque à distance ennemie non-magique le ciblant. Si l'attaque ennemie est de mêlée, la parade déclenche instantanément une riposte réussie, infligeant les dégâts de l'arme équipée. Limitation: 2 / Per encounter LVL 3: Ajoute 1d6 supplémentaires aux dégâts de riposte. LVL 5: Ajoute 1d10 supplémentaires aux dégâts de riposte. LVL 7: Ajoute 2d10+5 supplémentaires aux dégâts de riposte. Peut parer les attaques magiques.	Déplacement en Ombre-Lame PC - A - PHY (STR) Le personnage se déplace instantanément de 6 mètres en ignorant les obstacles mineurs. S'il traverse un ennemi sur la trajectoire, il lui inflige 1d6+1 de dégâts. Cooldown: 2 turns LVL 2: Le déplacement passe à 8 mètres et les dégâts à 2d6+2. LVL 4: Le déplacement passe à 10 mètres et les dégâts à 2d8+5. LVL 6: Les dégâts passent à 2d10+6.
Incitation Agressive PC - M - PHY (STR) - 25m Le Bretteur, en reculant de 4 mètres, force un ennemi à l'attaquer pendant 1 tour. La cible, au début de son tour, peut se défaire de son altération d'état en effectuant un Test SAG 13. Cooldown: 3 turns LVL 3: L'altération d'état dure 2 tours. LVL 5: L'altération d'état dure 3 tours. LVL 7: L'altération d'état dure 4 tours.	Stratégie d'Evitement C - A - Support Accroit la résistance du Bretteur en octroyant un bonus à la DEF Phy de +1 et DEF Mag de +1 pendant 2 tours. Limitation: 1 / Per encounter LVL 3: Le bonus de DEF Phy passe à +2 et celui de DEF Mag à +2. LVL 5: La durée de l'effet est augmentée à 3 tours. LVL 7: Le bonus de DEF Phy passe à +3 et celui de DEF Mag à +3.
Maîtrise des Lames P Le Bretteur fait démonstration de sa maîtrise des lames qui entraîne un bonus de +1 à son test d'attaque. LVL 2: Le bonus au test d'attaque es augmenté à +2. LVL 4: Le bonus au test d'attaque es augmenté à +3. LVL 6: Le bonus au test d'attaque es augmenté à +4. Effectue le test d'attaque de son arme avec avantage (lancer le d20 deux fois et conserver le meilleur résultat).	Estocade du Point Aveugle C - MA - PHY (STR) Profitant d'une micro-faillle défensive chez l'adversaire, le Bretteur glisse sa lame effilée directement dans le point faible de ce dernier infligeant les dégâts de l'arme avec 1d4 supplémentaire. Cooldown: 2 turns LVL 2: Les dégâts supplémentaires passent à 2d4. LVL 4: Les dégâts supplémentaires passent à 1d10. LVL 6: Les dégâts supplémentaires passent à 1d12+2.
Frappe du Pommeau C - A - PHY (STR) Le Bretteur, porte un coup avec le pommeau de son épée étourdissant sa cible et oblige son adversaire à effectuer ses tests d'attaque avec désavantage (Lancer le d20 deux fois et conserver le résultat le plus faible) pendant 1 tour. Cooldown: 2 turns LVL 3: La durée de l'étourdissement passe à 2 tours. LVL 5: La durée de recharge de la Capacité se réduit à 1 tour. LVL 7: L'étourdissement de la cible est total lui empêchant complètement d'attaquer.	Valse des Mille Lames C - MA - PHY (STR) - 3m Le personnage frappe tous les ennemis situés dans un rayon de 3 mètres autour de lui et inflige les dégâts de son arme (Effectuer un seul test d'attaque pour tous les ennemis à portée). Limitation: 1 / Per encounter LVL 3: La portée est augmentée à 5 mètres. LVL 5: Si le test d'attaque est réussi, inflige des dégâts de saignement au tour suivant de la cible égaux à 50% des dégâts infligés (arrondis à l'entier inférieur). LVL 7: Inflige des dégâts initiaux doublés. Le personnage récupère le tour suivant et ne peut ni attaquer, ni se déplacer.