

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE _____ JOUEUR _____

TENUE _____ SUR-TENUE _____ CLASSE _____

Manipulateur Ombre _____

Def PHY	+1	Def MAG	+2	Résistances	Tranchant, Sacré
Durabilité	M7X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Faiblesses	

CAPACITÉS

<p><input type="checkbox"/> Tromperie P</p> <p>Le personnage est un maître de la tromperie. Il peut convaincre les autres qu'il est un allié ou dissimuler ses véritables intentions. Il bénéficie d'un bonus de +1 en CHA.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 3: Le bonus en CHA passe à +2.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 5: Le bonus en CHA passe à +3.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 7: Le bonus en CHA passe à +4.</p>	<p><input type="checkbox"/> Chantage PC - A - MAG (CHA)</p> <p>Le personnage recueille des informations compromettantes sur ses ennemis grâce à son sens aigu de l'observation et les utilise comme levier pour les manipuler. Il peut empêcher un ennemi d'agir pendant 1 tour, ou l'obliger à divulguer des certaines informations.</p> <p>Temps de rechargement: 2 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 2: Le personnage peut forcer son adversaire à frapper un de ses propres alliés lorsque vient son tour d'action.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 4: Les cibles soumises au chantage ont un malus de -2 en Def PHY pendant 2 tours.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: Les cibles soumises au chantage ont un malus de -2 en Def MAG pendant 2 tours.</p>
<p><input type="checkbox"/> Tir Précis C - MA - PHY (DEX) - 15m</p> <p>Le personnage effectue un tir précis avec une arme à distance, visant les points vitaux de l'ennemi pour maximiser les dégâts. Il bénéficie d'un bonus de +2 au test d'attaque à distance et inflige 1d4 de dégât supplémentaire.</p> <p>Temps de rechargement: 2 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 2: Le bonus de test d'attaque à distance passe à +3.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 4: Les dégâts supplémentaires passent à 2d4.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: Le bonus de test d'attaque à distance passe à +4 et les dégâts supplémentaires passent à 2d6.</p>	<p><input type="checkbox"/> Lame Fantôme C - MA - PHY (DEX)</p> <p>Le personnage rend son arme momentanément invisible, ce qui rend les attaques plus difficiles à parer ou à esquiver pour l'ennemi. Il bénéficie d'un bonus de +2 au test d'attaque au contact et inflige 1d4 de dégât supplémentaire.</p> <p>Temps de rechargement: 2 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 2: Le bonus de test d'attaque au contact passe à +3.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 4: Les dégâts supplémentaires passent à 2d4.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: Le bonus de test d'attaque au contact passe à +4 et les dégâts supplémentaires passent à 2d6.</p>
<p><input type="checkbox"/> Simulacre de Mort PC - G</p> <p>Le personnage maîtrise l'art de feindre la mort, ce qui lui permet de tromper ses ennemis et d'éviter le danger. Lorsqu'il active cette capacité en combat, les ennemis le considèrent comme non menaçant et cessent de l'attaquer, à moins de réussir un test de Sagesse (SAG) de difficulté 15 pour voir à travers la supercherie.</p> <p>Limitation: 1 / Rencontre</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 3: Tant que le personnage feint la mort, il récupère 2d4 PV par tour.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 5: Après avoir feint la mort, le personnage bénéficie d'un bonus de +3 à son prochain test d'attaque.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 7: Après avoir feint la mort, pour les deux prochains tours après s'être relevé, tout ennemi tentant d'attaquer le personnage subit un malus de -2 à son jet d'attaque.</p>	<p><input type="checkbox"/> Frappes Trompeuses C - A - PHY (DEX)</p> <p>Le personnage inflige des frappes rapides et trompeuses à son adversaire, le désorientant. Celui-ci subit alors des dégâts d'armes normaux ainsi qu'un malus de -2 à ses tests d'attaque au contact pendant 1 tour.</p> <p>Temps de rechargement: 2 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 3: Le malus s'applique aussi aux tests d'attaques à distance.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 5: L'effet dure 2 tours.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 7: Le malus aux tests d'attaque (contact et distance) passe à -3.</p>
<p><input type="checkbox"/> Fracture d'Os C - A - PHY (DEX)</p> <p>Le personnage assène un coup brutal visant les os de l'ennemi, lui infligeant les dégâts normaux de son arme. De plus, pendant 1 tour, la cible est incapable d'effectuer une action de mouvement (M) lors de son tour et subit 1d4 dégâts de fractures au début de celui-ci. Ne peut être réussi que 1 fois / adversaire (re-tentable si échec).</p> <p>Temps de rechargement: 2 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 2: La cible subit désormais l'incapacité de se mouvoir ainsi que les dégâts de fractures pendant 2 tours.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 4: Les dégâts de fractures en début de tour de la cible passent à 1d8.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: Si une cible affectée par Fracture d'Os subit une attaque physique critique pendant la durée de l'effet, elle est paralysée jusqu'à son prochain tour, incapable de se déplacer (M) ou d'attaquer (A). Cet effet se cumule avec les dégâts de fracture si ceux-ci sont toujours actifs.</p>	<p><input type="checkbox"/> Attaque Éclair C - A - PHY (DEX)</p> <p>Le personnage peut effectuer une attaque rapide et précise, visant les points faibles de l'ennemi pour infliger 1d4 de dégâts supplémentaires.</p> <p>Temps de rechargement: 2 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 3: Les dégâts supplémentaires passent à 2d4.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 5: Les dégâts supplémentaires passent à 2d6.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 7: Les dégâts supplémentaires passent à 2d8.</p>