

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE _____ JOUEUR _____

TENUE _____ SUR-TENUE _____ CLASSE _____

Berserk Combattant

Def PHY	<input type="text" value="+4"/>	Def MAG	<input type="text" value="+0"/>	Résistances	<input type="text" value="Contondant, Tranchant"/>		
Durabilité	<input type="text" value="100"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Faiblesses	<input type="text"/>

CAPACITÉS

<p><input type="checkbox"/> Maîtrise des Armes Lourdes P</p> <p>Le personnage excelle dans le maniement des armes de contact à deux mains, lui conférant un bonus de +2 à son test d'attaque.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 2: Le bonus au test d'attaque passe à +3.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 4: Le bonus au test d'attaque passe à +4.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: Le personnage maîtrise parfaitement les armes à deux mains et peut les utiliser comme s'il s'agissait d'armes à une main dans sa main principale. Cela lui permet d'utiliser simultanément un autre équipement dans sa main secondaire, comme un bouclier ou une arme légère.</p>	<p><input type="checkbox"/> Ambidextrie P</p> <p>Le personnage excelle dans le maniement des armes de contact à une main qui utilisent un dé de D6 ou moins pour le calcul des dégâts (exemple : 1d6+4, 2d6+1, 3d4+2, etc.). Cette capacité lui permet non seulement d'effectuer une Attaque Double sans subir les malus habituels de dégâts sur l'arme secondaire, mais aussi d'utiliser des armes normalement destinées à la main principale dans sa main secondaire.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 3: Le personnage n'encourt plus de malus sur les tests d'attaque lorsqu'il utilise deux armes conformes à cette description durant une Attaque Double.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 5: L'Attaque Double est simplifiée : le personnage effectue deux tests d'attaque mais retient uniquement le meilleur résultat pour les deux attaques.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 7: La compétence s'étend désormais aux armes de contact à une main utilisant un D8 comme dé de dégât.</p>
<p><input type="checkbox"/> Rage Sanguinaire C - MA - 2m</p> <p>Le personnage libère une vague de fureur, infligeant des dégâts à tous les ennemis à 2 mètres de portée en utilisant 1d6+2 de dégâts de contact. Le personnage perd 1d4 de PV lors de l'utilisation de cette capacité.</p> <p>Limitation: 1 / Rencontre</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 2: Les dégâts passent à 2d6+2.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 4: Les dégâts passent à 2d6+6, et les PV perdus passent à 1d6.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: Les dégâts passent à 2d8+8, et les PV perdus passent à 1d8.</p>	<p><input type="checkbox"/> Résistance à la Douleur C - G</p> <p>Le personnage peut réduire de 1d4 les dégâts subis de toutes les attaques pendant 2 tours. Après la durée de cette capacité, le personnage subit 1d6 de dégâts.</p> <p>Limitation: 1 / Rencontre</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 3: Réduit les dégâts subis de 1d6 et subit 1d8 de dégâts après la fin de la résistance à la douleur.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 5: Réduit les dégâts subis de 1d8 et subit 1d10 de dégâts après la fin de la résistance à la douleur.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 7: Réduit les dégâts subis de 1d10 et subit 1d12 de dégâts après la fin de la résistance à la douleur.</p>
<p><input type="checkbox"/> Berserk Imparable C - G</p> <p>Le personnage entre en état de berserk, devenant temporairement invulnérable à toutes les altérations d'état. Cet état dure 2 tours et après son expiration, le personnage est affaibli et subit un malus de -2 à tous ses tests pendant 2 tours.</p> <p>Limitation: 1 / Rencontre</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 3: La durée du malus suivant l'état berserk est réduite à 1 tour.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 5: Le malus aux tests suivant l'état berserk passe à -1.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 7: Il n'y a plus de malus suivant l'état berserk.</p>	<p><input type="checkbox"/> Furie Dévastatrice C - MA - PHY (FOR)</p> <p>Lors du test d'attaque pour cette capacité, le personnage lance deux D20 et conserve le meilleur résultat. Si l'attaque est réussie, il inflige les dégâts normaux de l'arme plus 1d4 de dégâts supplémentaires. Cette capacité s'applique aussi lorsqu'il combat avec deux armes en main, permettant d'effectuer une attaque double.</p> <p>Limitation: 1 / Rencontre</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 2: Les dégâts supplémentaires passent à 2d4.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 4: Les dégâts supplémentaires passent à 2d4+1.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: Les dégâts supplémentaires passent à 2d6+1.</p>
<p><input type="checkbox"/> Œil du Cyclone C - MA - 2m</p> <p>Le personnage devient le centre d'un cyclone de destruction. Pendant 1 tour, toutes les attaques au contact effectuées par le personnage touchent automatiquement et infligent un bonus de 1d4-1 de dégâts supplémentaires à tous les ennemis dans un rayon de 2 mètres.</p> <p>Limitation: 1 / Rencontre</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 2: Les dégâts supplémentaires passent à 1d4+1.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 4: La durée de l'Œil du Cyclone est augmentée à 2 tours.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: Les dégâts supplémentaires passent à 2d6+3.</p>	<p><input type="checkbox"/> Rugissement de l'Abîme C - MA - SOUTIEN</p> <p>Le personnage émet un rugissement terrifiant qui ébranle la volonté de ses ennemis. Tous les ennemis dans un rayon de 10 mètres réduisent leur Def PHY et leur test d'Atq Contact de 1 pendant 1 tour.</p> <p>Limitation: 1 / Rencontre</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 3: La Def PHY et les tests d'Atq Contact des ennemis sont réduits de 2.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 5: La durée de l'affaiblissement est augmentée à 2 tours.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 7: La Def PHY et les tests d'Atq Contact des ennemis sont réduits de 3, et la durée de l'affaiblissement est augmentée à 3 tours.</p>