Tenue | Worlds Awakening

Personnage _____ Joueur _____

Tenue	Sur-Tenue	Classe
Duelliste	☐	Adepte des Flux Physiques

Def PHY	+2	Def MAG	+1	Résistances	Perforant, Sacré
Durabilité	MAX **8** ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐			Faiblesses	

Capacités

☐ Désignation de l'Adversaire
C - M - Soutien - 20m

Le Duelliste désigne un ennemi unique comme "Victime" pendant 3 tours. Toutes les attaques du Duelliste infligent 25% de dégâts (arrondis à l'entier inférieur) supplémentaires à cette cible. Le Duelliste gagne un bonus de +2 à la DEF Phy et +2 à la DEF Mag et contre les attaques de la "Victime".

Limitation: 1 / Par rencontre

❏ **NIV 3:** Les attaques du Duelliste infligent 50% de dégâts (arrondis à l'entier inférieur) supplémentaires à la "Victime", et le Duelliste gagne un bonus de +3 à la DEF Phy et +3 à la DEF Mag contre ses attaques.

❏ **NIV 5:** Le Duelliste gagne un bonus de +4 à la DEF PhyY et +4 à la DEF Mag et contre les attaques de la "Victime".

❏ **NIV 7:** Altération d'état "Victime" pendant 5 tours. Toutes les attaques du Duelliste le double de dégâts à cette cible.

☐ Frappe Chirurgicale
C - A - PHY (DEX)

Inflige à la cible, les dégâts de l'arme équipée avec 1d4 dégâts supplémentaire et réduit sa vitesse de déplacement ainsi que sa DEF PHY de moitié (arrondi à l'entier inférieur) pendant 2 tours. Si la cible est sous l'effet "Victime" du Duelliste, cette dernière est Paralysée.

Recharge: 2 tours

❏ **NIV 2:** L'effet dure 3 tours.

❏ **NIV 4:** Les dégâts supplémentaires sont de 2d6.

❏ **NIV 6:** Les dégâts supplémentaires sont de 2d10. L'effet dure 5 tours.

☐ Embuscade au Couteau
C - MA - PHY (DEX) - 20m

Le personnage lance un couteau de lancer avec une précision mortelle. Inflige les dégâts de l'arme à distance équipée et applique un saignement persistant de 1d4 de dégâts, pendant 3 tours. L'effet est non cumulable. Si le Duelliste est en combat singulier (aucun autre ennemi à moins de 3 mètres), l'arme à distance inflige des dégâts maximums.

Recharge: 2 tours

❏ **NIV 3:** Le saignement inflige 1d6+2 de dégâts.

❏ **NIV 6:** Le saignement inflige 2d6+2 de dégâts.

❏ **NIV 7:** Le saignement inflige 2d6+4 de dégâts.

☐ Blocage et Riposte
P

En Posture de Défense, le personnage annule une attaque de corps-à-corps ennemie, si réussite d'un Test DEX 15. En plus de l'annulation de l'attaque ennemie, le Duelliste assène un coup véloce, qui inflige une commotion, qui étourdit l'assaillant et l'empêche d'attaquer (Inaction) pendant 1 tour.

❏ **NIV 2:** Abaisse le seuil de difficulté du Test DEX à 13.

❏ **NIV 4:** Abaisse le seuil de difficulté du Test DEX à 11.

❏ **NIV 6:** Abaisse le seuil de difficulté du Test DEX à 10. L'altération d'état Inaction dure 2 tours.

☐ Etreinte du Duel
PC - G - Soutien

Le Duelliste force sa cible dans un duel au corps-à-corps strict, entre sa cible et lui-même, pendant 2 tours. Les autres ennemis ne peuvent pas cibler le Duelliste à distance ou au corps-à-corps, et le Duelliste ne peut cibler que cette cible. Les deux combattants gagnent un bonus de +50% (arrondis à l'entier inférieur) à leurs dégâts mutuels. Si la Capacité est utilisée hors rencontre, le Duelliste peut lancer un combat singulier avec sa cible au corps à corps (Conditions à la discrétion du MJ).

Limitation: 1 / Par jour

❏ **NIV 3:** Durée de l'effet augmentée à 3 tours.

❏ **NIV 5:** Durée de l'effet augmentée à 4 tours.

❏ **NIV 7:** Les dégâts entre les 2 combattants sont doublés.

☐ Enchaînement de Précision
C - MA - PHY (DEX)

Le personnage assène une attaque de mêlée à une cible au contact et dans le même temps effectue une attaque à distance, à une seconde cible, placée à une distance de 5 mètres maximum. Les tests d'attaque sont effectués séparément et les dégâts sont ceux des armes respectives.

Limitation: 2 / Par rencontre

Recharge: 3 tours

❏ **NIV 3:** Le temps de recharge de la capacité est réduit à 2 tours.

❏ **NIV 5:** Les dégâts des armes sont doublés.

❏ **NIV 7:** L'utilisation maximum est augmentée à 3 par rencontre, la porté l'attaque à distance et augmentée à 10 mètres.

☐ Choc Célérité
C - MA - PHY (DEX)

Le Duelliste se jette dans un assaut ultra-rapide, combinant arts martiaux et ses armes pour abattre son adversaire. Il bénéficie d'un bonus de +1 au test d'attaque au contact et inflige 1d4 de dégât de Vent supplémentaire.

Recharge: 2 tours

❏ **NIV 2:** Le bonus du Test d'attaque passe à +3.

❏ **NIV 4:** Les dégâts supplémentaires de Vent sont augmentés à 1d8.

❏ **NIV 6:** Le bonus du Test d'attaque passe à +5. Les dégâts supplémentaires de Vent sont augmentés à 1d10+4.

☐ Renforcement Musculaire
P

Le Duelliste développe ses capacités physiques et sa détente afin d'avoir le dessus en permanence sur ses adversaires. Il bénéficie d'un bonus de +1 en FOR et +1 en DEX.

❏ **NIV 2:** Le bonus de FOR et de DEX est augmenté à +2.

❏ **NIV 4:** Le bonus de FOR est augmenté à +3.

❏ **NIV 6:** Le bonus de DEX est augmenté à +3.