Tenue | Worlds Awakening

Personnage _____ Joueur _____

Tenue	Sur-Tenue	Classe
Bretteur	☐	Adepte des Flux Physiques

Def PHY	+1	Def MAG	+1	Résistances	Tranchant, Vent
Durabilité	10 MAX ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐			Faiblesses	

Capacités

☐ Parade de Fer et de Vent
PC - G - Soutien

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 / Par rencontre

❏ **NIV 3:** Ajoute 1d6 supplémentaires aux dégâts de riposte.

❏ **NIV 5:** Ajoute 1d10 supplémentaires aux dégâts de riposte.

❏ **NIV 7:** Ajoute 2d10+5 supplémentaires aux dégâts de riposte. Peut parer les attaques magiques.

☐ Déplacement en Ombre-Lame
PC - A - PHY (FOR)

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.

Recharge: 2 tours

❏ **NIV 2:** Le déplacement passe à 8 mètres et les dégâts à 2d6+2.

❏ **NIV 4:** Le déplacement passe à 10 mètres et les dégâts à 2d8+5.

❏ **NIV 6:** Les dégâts passent à 2d10+6.

☐ Incitation Agressive
PC - M - PHY (FOR) - 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.

Recharge: 3 tours

❏ **NIV 3:** L'altération d'état dure 2 tours.

❏ **NIV 5:** L'altération d'état dure 3 tours.

❏ **NIV 7:** L'altération d'état dure 4 tours.

☐ Stratégie d'Endurcissement
C - A - Soutien

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 / Par rencontre

❏ **NIV 3:** Le bonus de DEF Phy passe à +2 et celui de DEF Mag à +2.

❏ **NIV 5:** La durée de l'effet est augmentée à 3 tours.

❏ **NIV 7:** Le bonus de DEF Phy passe à +3 et celui de DEF Mag à +3.

☐ Art des Lames
P

Le Bretteur fait démonstration de sa maîtrise des lames qui entraîne un bonus de +1 à son test d'attaque.

❏ **NIV 2:** Le bonus au test d'attaque est augmenté à +2.

❏ **NIV 4:** Le bonus au test d'attaque est augmenté à +3.

❏ **NIV 6:** Le bonus au test d'attaque est 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 (FOR)

Profitant d'une micro-faille 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.

Recharge: 2 tours

❏ **NIV 2:** Les dégâts supplémentaires passent à 2d4.

❏ **NIV 4:** Les dégâts supplémentaires passent à 1d10.

❏ **NIV 6:** Les dégâts supplémentaires passent à 1d12+2.

☐ Frappe du Pommeau
C - A - PHY (FOR)

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.

Recharge: 2 tours

❏ **NIV 3:** La durée de l'étourdissement passe à 2 tours.

❏ **NIV 5:** La durée de recharge de la Capacité se réduit à 1 tour.

❏ **NIV 7:** L'étourdissement de la cible est total lui empêchant complètement d'attaquer.

☐ Valse des Mille Lames
C - MA - PHY (FOR) - 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 / Par rencontre

❏ **NIV 3:** La portée est augmentée à 5 mètres.

❏ **NIV 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).

❏ **NIV 7:** Inflige des dégâts initiaux doublés. Le personnage récupère le tour suivant et ne peut ni attaquer, ni se déplacer.