

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE _____ JOUEUR _____

TENUE _____ SUR-TENUE _____ CLASSE _____

Epéiste _____ ☐ Combattant _____

Def PHY	+3	Def MAG	+1	Résistances	Contondant, Tranchant
Durabilité	10	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Faiblesses		

CAPACITÉS

☐ Attaque RapideC - A - PHY (FOR)

Le personnage peut effectuer une attaque rapide avec son arme principale, infligeant 1d4 de dégâts bonus.
Recharge: 1 tours
☐ NIV 3: Les dégâts bonus passent à 2d4.
☐ NIV 5: Les dégâts bonus passent à 2d6.
☐ NIV 7: Les dégâts bonus passent à 2d8.

☐ Contre AttaqueC - G

Le personnage peut se préparer à une contre-attaque, lui permettant de riposter automatiquement si la prochaine attaque au contact d'un ennemie contre lui échoue, est esquivée ou parée infligeant 1d4 dégâts en plus de ses dégât d'armes.
Recharge: 1 tours
☐ NIV 2: Les dégâts supplémentaires de contre-attaque passent à 2d4.
☐ NIV 4: Les dégâts supplémentaire de contre-attaque passent à 2d6.
☐ NIV 6: Les dégâts supplémentaires de contre-attaque passent à 2d8, et le personnage peut riposter à deux attaques ennemies avant que la capacité ne soit désactivée.

☐ Danse de l'ÉpéeP

Lorsque le personnage se bat à l'épée il utilise des techniques de la Danse de l'Épée qui déroutent ses adversaires. Ses tests d'attaques à l'épée ont un bonus de +1.
☐ NIV 3: Le bonus d'attaque à l'épée passe à +2.
☐ NIV 5: Le bonus d'attaque à l'épée passe à +3.
☐ NIV 7: La danse de l'épée est utilisable avec n'importe quelle arme de contact.

☐ Défense ReactiveP

Le personnage perfectionne ses réflexes défensifs, lui permettant de réduire de 1 point les dégâts subis en réagissant rapidement aux attaques ennemies.
☐ NIV 3: Réduit les dégâts subis de 2 points après une attaque ennemie réussie.
☐ NIV 5: Réduit les dégâts subis de 3 points après une attaque ennemie réussie.
☐ NIV 7: Réduit les dégâts subis de 4 points après une attaque ennemie réussie.

☐ Frappe PreciseP

Le personnage vise les points faibles de l'ennemi avec un grande précision. Lors d'un test d'attaque au contact, le seuil des coups critiques est réduits de 1 (cumulable avec les bonus de CHA sur les résultats critiques). A l'exception du 20 naturel, le résultat du test d'attaque (bonus compris) doit être supérieur ou égal à la défense de l'adversaire pour infliger des dégâts critiques, dans le cas contraire, le personnage inflige des dégâts normaux.
☐ NIV 5: Le seuil des coups critiques sur les tests d'attaque au contact est réduits de 2.

☐ Frappe TourbillonnanteC - MA - PHY (FOR)

Le personnage peut effectuer une frappe tourbillonnante, infligeant 1d6+1 de dégâts à tous les ennemis autour de lui dans un rayon de 2m.
Recharge: 2 tours
☐ NIV 2: Les dégâts passent à 2d6+2.
☐ NIV 4: Les dégâts passent à 2d8+5.
☐ NIV 6: Les dégâts passent à 2d8+10.

☐ Frappe ÉtourdissanteC - MA - PHY (FOR)

Le personnage effectue une frappe lourde avec son arme qui étourdit l'ennemi pendant 1 tour tout en lui infligeant ses dégâts d'armes. L'ennemi étourdit ne peut plus agir mais peut se défendre.
Recharge: 2 tours
☐ NIV 2: L'ennemi subit 1d4+1 de dégâts supplémentaires.
☐ NIV 4: L'ennemi subit 2d4+1 de dégâts supplémentaires.
☐ NIV 6: L'ennemi subit 2d6+1 de dégâts supplémentaires.

☐ Parade ParfaiteP

Le personnage excelle dans l'art de parer les attaques et peut relancer une fois tout jet de dés raté lors d'une tentative de parade.
☐ NIV 3: Lorsque le personnage réussit une parade, il se désengage automatiquement de tout assaillant au contact, ne provoquant plus d'attaques d'opportunité de leur part.
☐ NIV 5: Une fois par jour, le personnage peut utiliser Parade Parfaite pour annuler complètement les dégâts d'une attaque qui l'aurait normalement touché.
☐ NIV 7: Après avoir utilisé Parade Parfaite pour annuler les dégâts d'une attaque, le personnage peut immédiatement effectuer une action de mouvement en réaction, sans provoquer d'attaques d'opportunité.