

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE tinker JOUEUR _____

TENUE _____ SUR-TENUE _____ CLASSE _____

Embusqué Ombre _____

Def PHY	+3	Def MAG	+0	Résistances	Perforant, Sacré
Durabilité	M7X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Faiblesses	

CAPACITÉS

<p><input type="checkbox"/> Placement Stratégique PC - M</p> <p>Le personnage est expert en stratégie, il peut habilement se positionner sur le champ de bataille afin de bénéficier d'un bonus de +2 en Def PHY contre les attaques à distance.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> NIV 3: Le personnage peut également faire bénéficier à un allié à moins de 5 mètres de son bonus de défense (non cumulable). <input type="checkbox"/> NIV 5: Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à son test d'attaque effectué lors de ce tour (ne s'applique pas à l'allié). <input type="checkbox"/> NIV 7: La portée de l'arme du personnage est augmenté de 5 mètres pour les armes à distance à 1 main ou mixte, et de 10 mètres pour les armes à distance à 2 mains. 	<p><input type="checkbox"/> Saut Acrobatique PC - G</p> <p>Le personnage effectue un saut acrobatique impressionnant pour se déplacer rapidement sur le champ de bataille ou échapper à ses ennemis. Il peut se déplacer instantanément jusqu'à 5 mètres dans n'importe quelle direction.</p> <p>Temps de rechargement: 1 tour(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> NIV 2: Le saut acrobatique permet de se désengager d'un assaillant au contact. <input type="checkbox"/> NIV 4: Le saut acrobatique permet de se désengager de tout assaillant au contact. <input type="checkbox"/> NIV 6: La distance du saut augmente à 10 mètres.
<p><input type="checkbox"/> Tirs Rapides C - MA - PHY (DEX)</p> <p>Le personnage effectue deux tirs rapides et précis, infligeant 1d4 de dégâts supplémentaires par tir en plus de ses dégâts d'arme à distance sur deux cibles distinctes mais proches ou sur la même cible. Il doit cependant effectuer 2 tests distincts si les cibles sont différentes.</p> <p>Temps de rechargement: 2 tour(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> NIV 3: Les dégâts supplémentaires passent à 1d6. <input type="checkbox"/> NIV 5: Les dégâts supplémentaires passent à 1d8. <input type="checkbox"/> NIV 7: Les dégâts supplémentaires passent à 1d10. 	<p><input type="checkbox"/> Esprit Analytique C - M</p> <p>Le personnage est doté de capacités d'analyse extraordinaire lui permettant de déterminer le score de Def PHY de sa cible en sacrifiant son action de mouvement.</p> <p>Temps de rechargement: 1 tour(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> NIV 2: Le personnage peut désormais connaître les résistances de sa cible. <input type="checkbox"/> NIV 4: Le personnage peut désormais connaître les faiblesses de sa cible. <input type="checkbox"/> NIV 6: Le personnage bénéficie d'un avantage lui permettant de lancer deux d20 en ne gardant que le meilleur résultat lors de son test d'attaque, cette avantage ne s'applique que sur l'ennemi analysé durant ce tour.
<p><input type="checkbox"/> Flèche Transperçante C - A - PHY (DEX)</p> <p>Le personnage utilise une flèche particulière de son arsenal, celle-ci est plus fine et perçante. Son but est de traverser l'ennemi afin de le faire saigner jusqu'à sa mort. Les dégâts initiaux sont ceux de l'arme mais la cible perd 1d4 de vie à chacun de ses tours, effet non cumulable. Le saignement s'arrête au premier soin sur la cible.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> NIV 3: Le saignement fait désormais 1d8 de dégâts. <input type="checkbox"/> NIV 5: Le saignement fait désormais 2d8 de dégâts. <input type="checkbox"/> NIV 7: Le saignement fait désormais 3d8 de dégâts. 	<p><input type="checkbox"/> Flèches Câblées C - MA - PHY (DEX)</p> <p>Le personnage utilise deux flèches reliées par un fil ultra solide pour piéger sa cible, celle-ci ne subit pas de dégâts mais se retrouve momentanément immobilisée empêchant toute action de mouvement. Un test de FOR ou DEX difficulté 13 est nécessaire pour se libérer.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> NIV 2: La difficulté du test passe à 14. <input type="checkbox"/> NIV 4: La difficulté du test passe à 15. <input type="checkbox"/> NIV 6: Fortement entravé, la cible voit sa Def PHY réduite de 2.
<p><input type="checkbox"/> Flèche Contondante C - A - PHY (DEX)</p> <p>Le personnage utilise une flèche sans pointe, conçue avec des sillons le long de sa tige pour maintenir une trajectoire rectiligne malgré une portée réduite due à sa pointe plate. Cette flèche vise à déséquilibrer l'ennemi durant son action. La portée de cette attaque est réduite de moitié par rapport aux attaques standards. Les dégâts infligés sont identiques à ceux de l'arme habituelle. La cible doit réussir un test de Constitution (CON) de difficulté 15 pour éviter d'être renversée. En cas d'échec, elle devra utiliser une action pour se relever.</p> <p>Temps de rechargement: 1 tour(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> NIV 3: Lorsque renversé, les Def PHY et MAG de la cible sont réduites de 2. <input type="checkbox"/> NIV 5: La difficulté du test de CON passe à 17. <input type="checkbox"/> NIV 7: Les Def PHY et MAG de l'ennemi sont maintenant réduites de 4. 	<p><input type="checkbox"/> Tir Rebond C - MA - PHY (DEX)</p> <p>Le personnage tire un projectile qui rebondit sur une surface solide pour atteindre un ennemi autrement inaccessible. La distance de cette attaque est limitée à la moitié de la portée de l'arme équipée et les dégâts sont réduits de 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> NIV 2: Les dégâts ne subissent plus de réduction. <input type="checkbox"/> NIV 4: La distance de cette attaque est désormais égale à la portée de l'arme à distance équipée. <input type="checkbox"/> NIV 6: Le personnage peut cibler 2 ennemis simultanément en n'effectuant qu'un seul test d'attaque.