

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE tinker JOUEUR _____

TENUE _____ SUR-TENUE _____ CLASSE _____

Epéiste Combattant

Def PHY	+3	Def MAG	+1	Résistances	Contondant, Tranchant
Durabilité	10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Faiblesses	

CAPACITÉS

<p>Attaque Rapide C - A - PHY (FOR)</p> <p>Le personnage peut effectuer une attaque rapide avec son arme principale, infligeant 1d4 de dégâts bonus.</p> <p>Temps de rechargement: 1 tour(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> NIV 3: Les dégâts bonus passent à 2d4. NIV 5: Les dégâts bonus passent à 2d6. NIV 7: Les dégâts bonus passent à 2d8. 	<p>Parade Parfaite P</p> <p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> 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.
<p>Frappe Étourdissante C - MA - PHY (FOR)</p> <p>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 étourdi ne peut plus agir mais peut se défendre.</p> <p>Temps de rechargement: 2 tour(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. 	<p>Danse de l'Épée P</p> <p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> 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.
<p>Frappe Tourbillonnante C - MA - PHY (FOR) - 2m</p> <p>Le personnage peut effectuer une frappe tourbillonnante, infligeant 1d6+1 de dégâts à tous les ennemis autour de lui dans un rayon de 2m.</p> <p>Temps de rechargement: 2 tour(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> NIV 2: Les dégâts passent à 2d6+2. NIV 4: Les dégâts passent à 2d8+5. NIV 6: Les dégâts passent à 2d8+10. 	<p>Contre Attaque C - G</p> <p>Le personnage peut se préparer à une contre-attaque, lui permettant de riposter automatiquement si la prochaine attaque au contact d'un ennemi contre lui échoue, est esquivée ou parée infligeant 1d4 dégâts en plus de ses dégât d'armes.</p> <p>Temps de rechargement: 1 tour(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> 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.
<p>Frappe Précise P</p> <p>Le personnage vise les points faibles de l'ennemi avec une 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.</p> <ul style="list-style-type: none"> NIV 5: Le seuil des coups critiques sur les tests d'attaque au contact est réduits de 2. 	<p>Défense Reactive P</p> <p>Le personnage perfectionne ses réflexes défensifs, lui permettant de réduire de 1 point les dégâts subis en réagissant rapidement aux attaques ennemies.</p> <ul style="list-style-type: none"> 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.