

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE _____ JOUEUR _____

TENUE _____ SUR-TENUE _____ CLASSE _____

Assassin ☐ Ombre

Def PHY	+2	Def MAG	+1	Résistances	Perforant, Sacré
Durabilité	M7X	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Faiblesses		

CAPACITÉS

☐ **Action Surprise** P

Si le personnage est furtif ou dans le dos de l'adversaire, il peut effectuer une action surprise. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son test d'action.

☐ **NIV 3:** Le bonus passe à +3.

☐ **NIV 5:** Le bonus passe à +4.

☐ **NIV 7:** Le bonus passe à +5.

☐ **Camouflage** PC - G

Le personnage se fond dans son environnement, devenant presque invisible. Pendant 1 tour (ou 10 min), il devient indétectable par les ennemis et peut les attaquer furtivement. Le camouflage prend immédiatement fin dès que le personnage effectue une action offensive.

Recharge: 3 tours

☐ **NIV 3:** Le camouflage dure 2 tours (ou 20 min).

☐ **NIV 5:** Le camouflage reste actif même après une action offensive.

☐ **NIV 7:** Le camouflage dure 3 tours (ou 30 min).

☐ **Coup Mortel** C - MA

Si le personnage est furtif ou dans le dos de l'adversaire, il peut infliger un coup fatal à un ennemi. Le personnage doit effectuer un test de DEX (bonus compris) et doit être supérieur ou égal à 20 pour instantanément éliminer une cible. Si la cible est un boss ou un mini-boss, il subit des dégâts d'armes doublés. Si le résultat est supérieur ou égal à 15, il inflige des dégâts d'arme normaux.

☐ **NIV 2:** Le test de DEX doit être supérieur ou égal à 19, dégâts normaux à partir de 14.

☐ **NIV 4:** Le test de DEX doit être supérieur ou égal à 18, dégâts normaux à partir de 13.

☐ **NIV 6:** Le test de DEX doit être supérieur ou égal à 17, dégâts normaux à partir de 12.

☐ **Distraction Fatale** C - MA - PHY (DEX) - 10m

Le personnage peut jeter une petite bombe de fumée toxique qui crée une confusion parmi les ennemis dans un rayon de 2 mètres. Pendant 2 tours, tous les ennemis dans la zone subissent un malus de -2 à leurs tests d'attaques.

Recharge: 2 tours

☐ **NIV 2:** Les ennemis subissent également 1d6 de dégât à chaque tour.

☐ **NIV 4:** Le malus d'attaque passe à -3.

☐ **NIV 6:** Les dégâts subis passent à 2d6 par tour.

☐ **Frappe Artérielle** C - A - PHY (DEX)

Le personnage attaque dans le but de trancher une artère. Si l'ennemi est touché il subit les dégâts de l'arme pour ce tour et subira automatiquement 1d4 de dégât à chaque tour, cet effet est non cumulable. Le saignement s'arrête au premier soin sur la cible.

Recharge: 2 tours

☐ **NIV 3:** Le saignement fait désormais 1d8 de dégâts.

☐ **NIV 5:** Le saignement fait désormais 2d8 de dégâts.

☐ **NIV 7:** Le saignement fait désormais 3d8 de dégâts.

☐ **Maître des Poisons** P

Le personnage est maître dans la manipulation des poisons, il se passe du test d'INT lors de l'application du poison sur ses lames. Il sait aussi concocter une fiole de poison, pour cela il a besoin d'une phase de repos court sacrifiant sa récupération de PV.

☐ **NIV 1:** Le personnage sait concocter une fiole de Poison Ralentissant.

☐ **NIV 3:** Le personnage sait concocter une fiole de Poison Affaiblissant.

☐ **NIV 5:** Le personnage sait concocter une fiole de Poison Paralysant.

☐ **NIV 7:** Plus aucun test n'est nécessaire pour appliquer le poison sur les armes mais compte tout de même pour une action (M ou A) lors d'un combat.

☐ **Maîtrise des Lames Doubles** P

Le personnage est expert dans le maniement de deux dagues simultanément, lui permettant d'effectuer une Attaque Double sans les malus de dégâts sur l'arme secondaire.

☐ **NIV 3:** Le personnage n'encourt plus de malus sur les tests d'attaque lorsqu'il utilise ses deux dagues durant une Attaque Double.

☐ **NIV 5:** Le personnage peut s'équiper d'une épée courte en main principale (FOR) et d'une dague en main secondaire (DEX) tout en profitant de la Maîtrise des Lames Doubles.

☐ **NIV 7:** L'Attaque Double est simplifiée : le personnage effectue deux tests d'attaque mais retient uniquement le meilleur résultat pour les deux attaques.

☐ **Œil d'Aigle** P

Le personnage a une vision perçante qui lui permet de repérer les pièges et les ennemis cachés plus facilement. Il bénéficie d'un bonus de +2 en SAG, ce qui augmente ses chances de repérer les dangers.

☐ **NIV 2:** Le bonus en SAG passe à +3.

☐ **NIV 4:** Le bonus en SAG passe à +4.

☐ **NIV 6:** Le bonus en SAG passe à +5.