# Outfit | Worlds Awakening

**Character** _____ **Player** _____

**Outfit** **Over-Outfit** **Classe**

Lieur ☐ Adepte des flux Magiques et Mystiques

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Def PHY | +0 | Def MAG | +1 | Resistances | Slashing, Fire |
| Durability | MAX 6 | ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ | | Weaknesses | Earth |

## Abilities

### ☐ Sceau de Non-Agression
C - MA - Support - 30m - MP 2-4

Le Lieur trace un sceau invisible autour d'un allié ou lui-même. Pour un coût de 2 PM, pendant 2 tours, tant que le sceau est actif sur la cible, les ennemis se trouvant ou entrant dans une zone de 5 mètres autour se la cible du sceau voient leur déplacement réduit de moitié. Si un ennemis attaque dans la zone du sceau, il subit les mêmes dégâts infligés à sa cible (En cas de dégâts sur plusieurs cibles, il ne subit que les dégâts les plus faibles).

**Cooldown:** 3 turns

❏ **LVL 3:** La durée du sceau est augmentée à 3 tours.

❏ **LVL 5:** Les ennemis sont paralysés à l'intérieur du sceau, pour un coût de 3 PM.

❏ **LVL 7:** Les ennemis paralysés doivent effectuer leurs tests d'attaque 2 fois avec désavantage (conserver le résultat du d20 le plus faible), pour un coût de 4 PM.

### ☐ Feu arcanique
C - A - MAG (INT) - 25m - MP 1-2

Le Lieur lance une boule de feu arcanique qui inflige 1d6+1 de dégâts de Feu pour le coût de 1 PM.

❏ **LVL 2:** Les dégâts de Feu sont augmentés à 1d12.

❏ **LVL 4:** Les dégâts de Feu sont augmentés à 1d12+4, pour un cout de 2 PM.

❏ **LVL 6:** Les dégâts de Feu sont augmentés à 2d12.

### ☐ Pacte de Sang-Partagé
PC - MA - MAG (INT) - 15m - MP 2-4

Pendant 3 tours, 25% des dégâts et des soins (arrondis à l'entier inférieur) subits par le personnage sont redirigés à une cible avec qui il est lié.

**Cooldown:** 5 turns

❏ **LVL 3:** Les dégâts et soins redirigés vers la cible sont de 50% (arrondis à l'entier inférieur).

❏ **LVL 5:** L'effet dure 4 tours pour un coût de 3 PM.

❏ **LVL 7:** Les dégâts et soins redirigés vers la cible sont de 60% (arrondis à l'entier inférieur), pour un coût de 4 PM.

### ☐ Usure de l'Emprunteur
C - A - MAG (INT) - 10m - MP 2-8

La cible du Lieur voit ses l'ensemble de ses temps de rechargement de capacités doublés. Les attaques classiques ou les capacités sans rechargement subissent un tour de recharge de pénalité. La cible subit un malus de -2 à la DEF Phy et DEF Mag pendant 2 tours pour un coût de 2 PM.

**Cooldown:** 3 turns

❏ **LVL 3:** Le malus de la DEF Phy et DEF Mag augmente à -3 pour un coût de 4 PM.

❏ **LVL 5:** Le malus de la DEF Phy et DEF Mag augmente à -4 pour un coût de 6 PM.

❏ **LVL 7:** Le malus de la DEF Phy et DEF Mag augmente à -5 pour un coût de 8 PM.

### ☐ Sceau de Rétribution Mirroir
C - MA - Support - 20m - MP 3-6

Le Lieur grave un sceau sur un allié ou sur lui-même, transformant le receveur en un piège ambulant. Pour un coût de 3 PM, pendant 2 tours, si la cible du sceau subit une attaque de corps-à-corps, le sceau explose instantanément, repoussant l'attaquant de 3 mètres et lui infligeant des dégâts de Foudre équivalents aux dégâts reçus par le personnage.

**Limitation:** 1 / Per encounter

❏ **LVL 3:** La durée du sceau passe à 3 tours pour un coût de 4 PM.

❏ **LVL 5:** La durée du sceau passe à 4 tours pour un coût de 5 PM.

❏ **LVL 7:** La durée du sceau passe à 5 tours pour un coût de 6 PM.

### ☐ Fidélité Forcée
C - A - MAG (INT) - 15m - MP 2-4

La cible est charmée et confuse pendant 2 tours. Le Lieur agit à sa guise pour son action de Mouvement et d'Attaque. À la fin du sort, la cible subit un contrecoup de 1d6 de dégâts. La confusion de la cible peut être brisée si elle subit des dégâts (Le contrecoup ne s'applique pas dans ce cas).

**Limitation:** 1 / Per encounter

❏ **LVL 2:** Les dégâts du contrecoup sont augmentés à 2d6.

❏ **LVL 4:** Les dégâts du contrecoup sont augmentés à 2d10, pour un coût de 3 PM.

❏ **LVL 6:** Les dégâts du contrecoup sont augmentés à 2d12+4, pour un coût de 4 PM.

### ☐ Lien partagé
PC - MA - Support - 50m - MP 2-5

Le Lieur lie et protège pendant 1 tour en alignant la DEF MAG des alliés sur celui qui a la plus élevée pour un coût de 2 PM.

**Cooldown:** 4 turns

❏ **LVL 3:** Le personnage peut choisir d'aligner la Déf. MAG ou la Déf. PHY sur l'allié ayant la plus élevée.

❏ **LVL 5:** Le personnage peut aligner la Déf. MAG et la Déf. PHY sur les alliés ayant la valeur la plus élevée, pour un coût de 4 PM.

❏ **LVL 7:** La durée des bonus passe à 2 tours, pour un coût de 5 PM.

### ☐ Sceau de vitalité
PC - A - Support

Le personnage se concentre et récupère 1d4 PM.

**Limitation:** 1 / Per encounter

❏ **LVL 2:** Le regain augmente à 1d4+1 PM avec un bonus de +1 en Déf. MAG pendant 1 tour.

❏ **LVL 4:** Le regain augmente à 1d6+2 PM.

❏ **LVL 6:** Le regain augmente à 1d8+3 PM avec un bonus de +2 en Déf. MAG pendant 1 tour.