

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE _____ JOUEUR _____

TENUE _____ SUR-TENUE _____ CLASSE _____

Enchanteur _____ _____ Mystique _____

Def PHY	+0	Def MAG	+1	Résistances	Glace, Terre, Vent
Durabilité	M5X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Faiblesses	

CAPACITÉS

<p><input type="checkbox"/> Forgemagie C - A - SOUTIEN</p> <p>Le personnage peut améliorer temporairement une arme ou une armure pour un coût de 1 PM. Il peut ajouter un bonus de 1d4 aux dégâts ou +1 à la défense physique (Def PHY) ou magique (Def MAG) d'un équipement allié pendant 1 tour.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 3: Le bonus de la forgemagie passe à 1d6 de dégâts ou +2 en Def PHY ou MAG.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 5: Le bonus de la forgemagie passe à 1d8 de dégâts ou +3 en Def PHY ou MAG, le coût passe à 2 PM.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 7: Le bonus de la forgemagie passe à 1d10 de dégâts ou +4 en Def PHY ou MAG, le coût passe à 3 PM.</p>	<p><input type="checkbox"/> Télékinésie PC - A - MAG (INT) - 10m</p> <p>Le personnage peut déplacer des objets à distance ou repousser les ennemis. Il peut déplacer des objets pesant jusqu'à 15 kg ou envoyer dans les airs une cible à 3 mètres de hauteur et subir 1d6 de dégâts de chute pour un coût de 1 PM.</p> <p>Temps de rechargement: 1 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 2: La capacité peut être utilisée avec des objets pesant jusqu'à 30 kg ou envoyer dans les airs une cible à 6 mètres de hauteur et subir 2d6 de dégâts de chute.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 4: La capacité peut être utilisée avec des objets pesant jusqu'à 60 kg ou envoyer dans les airs une cible à 9 mètres de hauteur et subir 3d6 de dégâts de chute, et le coût passe à 2 PM.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: La capacité peut être utilisée avec des objets pesant jusqu'à 90 kg ou envoyer dans les airs une cible à 12 mètres de hauteur et subir 4d6 de dégâts de chute, et le coût passe à 3 PM.</p>
<p><input type="checkbox"/> Augmentation d'Attaque C - A - SOUTIEN</p> <p>Le personnage renforce la précision d'un allié pour 1 tour pour un coût de 2 PM. L'allié bénéficie d'un bonus de +2 au test d'attaque (Contact, Distance ou Magique).</p> <p>Limitation: 2 / Rencontre</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 2: Le bonus de test d'attaque passe à +4.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 4: Le bonus de test d'attaque passe à +6 et le coût passe à 3 PM.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: Le bonus au test d'attaque reste à +6, de plus l'allié effectue désormais son test avec avantage (lance 2d20 et garde le meilleur, cumulable avec d'autres avantages). Le coût passe à 4 PM.</p>	<p><input type="checkbox"/> Orbe de Contention PC - MA - MAG (INT) - 15m</p> <p>Le personnage crée une sphère magique capable d'emprisonner temporairement un ennemi. Il peut cibler un adversaire unique en dépensant 3 PM pour tenter de l'emprisonner pendant 1 tour. L'ennemi emprisonné est immobilisé et ne peut ni attaquer ni se déplacer, mais il est également protégé contre les attaques extérieures.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 2: Contre une action d'Attaque (A), le personnage peut choisir de maintenir l'Orbe de Contention actif pour un coût de 2 PM par tour.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 4: Il est désormais possible d'attaquer l'Orbe de Contention mais les dégâts sont réduits de moitié.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: Le coût pour maintenir l'Orbe de Contention passe à 1 PM par tour mais le coût pour lancer le sort passe à 4 PM.</p>
<p><input type="checkbox"/> Voile Illusoire PC - A - SOUTIEN</p> <p>Le personnage crée une illusion visuelle et sonore dans une zone proche pendant 1 tour (ou 10 min). L'illusion ne peut ni infliger de dégâts ni produire d'effet physique réel. Toute interaction physique révèle immédiatement sa nature illusoire. Pour 2 PM, il crée une illusion mineure (petit animal, objet simple, lumière, son bref).</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 3: Pour 3 PM, crée une illusion mobile de taille humaine maximum (silhouette, garde, porte, mur, feu, etc.).</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 5: Pour 4 PM, modifie l'apparence d'un allié volontaire (visage, vêtements, détails visuels cohérents).</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 7: Pour 5 PM, modifie l'apparence d'un groupe (jusqu'à 5 alliés) ou crée une scène illusoire complexe intégrée à l'environnement.</p>	<p><input type="checkbox"/> Lame Éthérée C - MA - MAG (INT) - 15m</p> <p>Le personnage peut créer une Lame Éthérée à partir de l'énergie magique pour infliger des dégâts tranchants sur un adversaire unique pour un coût de 2 PM, infligeant 1d6+2 de dégâts tranchants.</p> <p>Temps de rechargement: 1 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 3: Les dégâts de la Lame Éthérée passent à 2d6+2.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 5: Les dégâts de la Lame Éthérée passent à 2d6+5 pour un coût total de 3 PM.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 7: Les dégâts de la Lame Éthérée passent à 2d8+6 pour un coût total de 4 PM.</p>
<p><input type="checkbox"/> Confusion C - MA - MAG (INT)</p> <p>Le personnage lance un sort de confusion sur une cible pour un coût de 3 PM, la faisant perdre la tête pendant 1 tour. Pendant cette période, la cible est incapable de contrôler ses actions et peut attaquer ses propres alliés lorsque vient son tour d'action. Lors du test d'attaque de l'adversaire, si celui-ci échoue, il attaque un de ses alliés ou subit les dégâts de sa propre attaque.</p> <p>Temps de rechargement: 2 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 2: La cible est également incapable de lancer des sorts ou d'utiliser des capacités pendant la durée de la confusion.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 4: La durée de la confusion est augmentée à 2 tours et le coût passe à 4 PM.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: L'adversaire confus attaque systématiquement ses propres alliés ou se blesse lui-même, le coût passe à 5 PM.</p>	<p><input type="checkbox"/> Mirages Trompeurs PC - MA - SOUTIEN - 5m</p> <p>Pour un coût de 2 PM, le personnage invoque 2 illusions parfaites de lui-même. Ces copies se meuvent et simulent les actions de leur créateur sans pouvoir attaquer ni interagir matériellement avec le monde qui les entoure. Elles servent de leurres, destinées à tromper les ennemis qui les attaquent en priorité à la place du personnage. Si un ennemi tente d'attaquer une illusion ou si elle est touchée par une quelconque attaque ou effet, elle se dissipe instantanément. Les illusions durent jusqu'à ce qu'elles soient dissipées ou jusqu'à la fin de la scène de combat.</p> <p>Temps de rechargement: 2 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 3: Le nombre d'illusions créées passe à 3.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 5: Le nombre d'illusions créées passe à 4 et le coût passe à 3 PM.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 7: Le nombre d'illusions créées passe à 5.</p>