Tenue | Worlds Awakening

Personnage _____ Joueur _____

Tenue	Sur-Tenue	Classe
Occultiste	☐	Adepte des Flux Magiques

Def PHY	-1	Def MAG	+0	Résistances	Foudre
Durabilité	MAX 8	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐		Faiblesses	

Capacités

☐ Décharge Ténébreuse
C - A - MAG (INT) - 15m - PM 2-4

Le Personnage inflige un malus de -2 à la Déf MAG de sa cible lors du test d'attaque de la Capacité. En cas de réussite la cible subit 1d4 de dégâts de Ténèbres.

Recharge: 1 tours

❏ **NIV 2:** Le malus passe à -3 à la Déf MAG et les dégâts de Ténèbres à 1d4+3.

❏ **NIV 4:** Le malus passe à -4 à la Déf MAG et les dégâts de Ténèbres à 2d4+1 pour un coût de 3 PM.

❏ **NIV 6:** Le malus passe à -5 à la Déf MAG et les dégâts de Ténèbres à 3d4 pour un coût de 4 PM.

☐ Appel de l'Entité
C - MA - Soutien - PM 6-11

Le Personnage invoque, contre 6 PM, une entité a coté de lui pour 3 tours. Cette dernière dispose de la même initiative, et inflige 1d4+1 de dégâts non-élémentaires. A sa disparition, l'Entité réduit de 50% le déplacement des ennemis au contact pendant 3 tours.

Limitation: 1 / Par rencontre

❏ **NIV 3:** Les dégâts de l'Entité passent à 1d6+1.

❏ **NIV 5:** Les dégâts de l'Entité passent à 2d6+1 pour un cout de 8 PM.

❏ **NIV 7:** Les dégâts de l'Entité passent à 2d8 pour un cout de 11 PM.

☐ Cécité Obscure
PC - A - MAG (INT) - 10m - PM 1-5

Le personnage aveugle un ennemi pendant un tour pour un coût de 1 PM. La cible effectue l'ensemble de ses tests au d20 avec désavantage (lancer le dé 2 fois et conserver le résultat le plus faible).

Recharge: 2 tours

❏ **NIV 2:** L'effet d'aveuglement dure 2 tours, pour un coût de 2 PM.

❏ **NIV 4:** L'effet d'aveuglement dure 3 tours, pour un coût de 3 PM.

❏ **NIV 6:** L'effet d'aveuglement est remplacé par une confusion pendant 1 tour. Si le test d'attaque est réussi la cible lance un dé et tire au sort sa victime alliée ou ennemie (Organisé par le MJ), pour un coût de 5 PM.

☐ Convergence de Gravité
PC - MA - MAG (INT) - 15m - PM 3-5

Crée une implosion d'énergie gravitationnelle sur une zone de 4 mètres de rayon (épicentre choisi par le lanceur). Pour un coût de 3 PM, attire tous les ennemis pris dans la zone vers son centre et leur inflige 1d4+1 de dégâts de Vent.

Recharge: 2 tours

❏ **NIV 3:** Les dégâts passent à 1d6+2.

❏ **NIV 5:** Les dégâts passent à 2d6+1 sur une zone de 6 mètres de rayon pour un coût de 4 PM.

❏ **NIV 7:** Les dégâts passent à 2d8+2 sur une zone de 8 mètres de rayon pour un coût de 5 PM.

☐ Clairvoyance des Abysses
P

Le Personnage accentue toutes ses facultés cognitives. Il bénéficie d'un bonus de +1 en INT.

❏ **NIV 2:** Le bonus en INT passe à +2.

❏ **NIV 4:** Le bonus en INT passe à +3.

❏ **NIV 6:** Le bonus en INT passe à +4.

☐ Sceau du Septième Enfer
C - MA - PM 2

Le personnage effectue un test d'attaque avec son arme avec désavantage (Lancer le d20 deux fois et ne conserver que le résultat le plus faible). En cas de réussite, si la cible possède moins de 25% de ses points de vie totaux (Si la condition n'est pas remplie l'attaque est un échec), les dégâts de l'arme sont doublés, pour un coût de 2 PM.

Recharge: 2 tours

❏ **NIV 3:** Le personnage effectue un test d'attaque classique avec son arme.

❏ **NIV 5:** Le personnage effectue un test d'attaque avec son arme avec avantage.

❏ **NIV 7:** Le test d'attaque est automatiquement réussi.

☐ Parasitage Cognitif
PC - A - MAG (INT) - 25m - PM 1-3

Le personnage est informé des PV maximum d'une cible, pour un coût de 1 PM.

❏ **NIV 3:** Le personnage est informé des PV restants et des PV maximum d'une cible sur l'instant.

❏ **NIV 5:** Le personnage est informé des PV restants et des PV maximum de toutes les cibles sur l'instant.

❏ **NIV 7:** Le personnage est informé des PV restants et des PV maximum de toutes les cibles à la demande pour toute la durée de la rencontre, pour un coût de 3 PM.

☐ Anomalie Tellurique
C - MA - MAG (INT) - 10m - PM 2-4

Le Personnage inflige 1d4 de dégâts de Terre sur une cible et projette cette dernière à 5 mètres de distance dans une direction choisie, pour un coût de 2 PM.

Limitation: 2 / Par rencontre

❏ **NIV 2:** Les dégâts de Terre passent à 1d6.

❏ **NIV 4:** Les dégâts de Terre passent à 1d10, pour un coût de 4 PM.

❏ **NIV 6:** Les dégâts de Terre passent à 1d12.