Tenue | Worlds Awakening

Personnage _____ Joueur _____

Tenue	Sur-Tenue	Classe
Hérétique	☐	Adepte des Flux Magiques

Def PHY	+0	Def MAG	+0	Résistances	Ténèbres
Durabilité	MAX 6	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐		Faiblesses	

Capacités

☐ Inversion de Foi
PC - A - MAG (SAG) - 20m - PM 2-4

Pour un coût de 2 PM, le Personnage cible un ennemi et convertit toutes ses Altérations d'Etat bénéfiques en malus équivalents pendant 1 tour.

Recharge: 2 tours

❏ **NIV 2:** L'effet dure 2 tours.

❏ **NIV 4:** Les effets de restaurations de PV et de PM sont également affectés (La restauration devient une réduction) pour un coût de 4 PM.

❏ **NIV 6:** L'effet dure 3 tours.

☐ Châtiment Glaciaire
C - MA - MAG (SAG) - 10m - PM 3-9

Le personnage tire une rafale de projectiles qui infligent 1d4+2 de dégâts de Glace et infligeant 50% des dégâts (Arrondis à l'entier inférieur) aux ennemis adjacents au contact pour un coût de 3 PM.

Recharge: 1 tours

❏ **NIV 3:** Les dégâts initiaux passent à 1d6+3 pour un coût de 5 PM.

❏ **NIV 5:** Les dégâts initiaux passent à 2d6+3 pour un coût de 7 PM.

❏ **NIV 7:** Les dégâts aux ennemis adjacents au contact sont de 100% pour un coût de 9 PM.

☐ Flammes du Reniement
C - MA - MAG (SAG) - 15m - PM 3-5

Le personnage inflige une brûlure à une cible pendant 3 tours. La cible subit 1d4 de dégâts de Feu initiaux, puis 1d4+2 au début de son prochain tour et 1d4+4 au début du tour suivant.

❏ **NIV 2:** Les dégâts sur le même schéma sont de 1d6, 1d6+3 et 1d6+6.

❏ **NIV 4:** Les dégâts sur le même schéma sont de 1d8, 1d8+4 et 1d8+8 pour un coût de 4 PM.

❏ **NIV 6:** Les dégâts sur le même schéma sont de 2d8, 2d8+4 et 2d8+8 pour un coût de 5 PM.

☐ Profanation de Sanctuaire
PC - MA - Soutien - PM 4

Le personnage crée une zone circulaire de 5 mètres de diamètre pendant 3 tours. Les alliés et ennemis qui s'y trouvent subissent un malus de -1 en INT et -1 en SAG pour un coût de 4 PM.

Limitation: 1 / Par jour

❏ **NIV 3:** La zone n'affecte que les ennemis.

❏ **NIV 5:** Le malus passe à -2 en INT et -2 en SAG.

❏ **NIV 7:** Le malus passe à -3 en INT et -3 en SAG.

☐ Renvoi de Maux
C - A - MAG (SAG) - 15m - PM 1-3

Purge une Altération d'Etat négative sur un allié et l'applique sur un ennemi.

Recharge: 1 tours

❏ **NIV 2:** Purge 2 Altérations d'Etat négatives sur un allié et les appliques sur un ennemi.

❏ **NIV 4:** Chaque Altération d'Etat transférée sur un ennemi inflige 1d6 de dégâts de Ténèbres, pour un coût de 3 PM.

❏ **NIV 6:** Purge 3 Altérations d'Etat négatives sur un allié et les appliques sur un ennemi.

☐ Rupture du Credo
PC - A - MAG (SAG) - PM 1

La cible est étourdie et de peut pas utiliser de Capacité pendant 1 tour.

❏ **NIV 3:** La cible est également Paralysée.

❏ **NIV 5:** L'effet dure 2 tours mais la cible peut effectuer un Test SAG 13 pour dissiper le malus au début de son tour.

❏ **NIV 7:** L'effet dure 3 tours.

☐ Pacte avec le Chaos
PC - A - Soutien - 25m - PM 3

Pour un coût de 3 PM, octroie à un allié un bonus de +50% aux dégâts (arrondis à l'entier inférieur) pendant 2 tours, mais chacune de ses attaques inflige également 1d4 de dégâts de Ténèbres à l'allié en question.

Recharge: 3 tours

❏ **NIV 2:** Les dégâts sur l'allié passent à 1d6.

❏ **NIV 4:** Les dégâts sur l'allié passent à 1d8.

❏ **NIV 6:** Les dégâts sur l'allié passent à 1d10, pour un bonus de +75%.

☐ Hérésie Finale
PC - MA - Soutien - 5m - PM 5

Le Personnage crée un dôme de 5 mètres autour de lui, qui purge et empêche l'application de toute Altération d'Etat bénéfique sur l'ensemble des combattants, pendant 2 tours pour un coût de 5 PM.

Limitation: 1 / Par rencontre

❏ **NIV 3:** Empêche également toute restauration de PV.

❏ **NIV 5:** L'effet ne touche que les ennemis, les alliés sont immunisés.

❏ **NIV 7:** Permet l'utilisation de Capacités sans coût de PM pour les alliés.