Tenue | Worlds Awakening

Personnage _____ Joueur _____

Tenue	Sur-Tenue	Classe
Stygimancien	☐	Magilame

Def PHY	+1	Def MAG	+0	Résistances	
Durabilité	MAX 9	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐		Faiblesses	Sacré

Capacités

☐ Frappe Soupir
C - A - PHY (FOR)

Le Personnage effectue une attaque à l'arme et applique une brûlure à la cible qui inflige 1d4 de dégâts Ténèbres au début de son prochain tour.

Recharge: 1 tours

❏ **NIV 3:** La brûlure dure 2 tours.

❏ **NIV 5:** Les dégâts de la brûlure passent à 1d6.

❏ **NIV 7:** Les dégâts de la brûlure passent à 1d10.

☐ Déplacement Brumeux
PC - M - PM 1-2

Le Personnage se dissout brièvement pour traverser les obstacles et les lignes ennemies, via un déplacement de 10 mètres sans restriction de terrain et permet le désengagement d'un corps à corps sans attaque d'opportunité, par le coût de 1 PM.

Recharge: 2 tours

❏ **NIV 2:** Etend la portée du déplacement à 15 mètres.

❏ **NIV 4:** Applique un bonus de +1 en Atq PHY et +1 en Atq MAG pour le reste du tour du personnage, pour un coût de 2 PM.

❏ **NIV 6:** Permet de déplacer un allié au contact en même temps que le personnage.

☐ Lame de Frayeur
PC - A - MAG (SAG) - 5m - PM 2-4

Le Personnage cible un ennemi qui est effrayé pendant 1 tour. Elle subit un malus de -1 en Atq PHY et -1 en Atq MAG et doit effectuer les tests avec désavantage pour cibler le Personnage, pour un coût de 2 PM.

Recharge: 2 tours

❏ **NIV 2:** L'effet dure 2 tours. La cible peut faire un test SAG 12 en début de tour pour s'en défaire.

❏ **NIV 4:** Le malus passe à -2 en Atq PHY et -2 en Atq MAG, pour un coût de 3 PM.

❏ **NIV 6:** L'effet dure 3 tours. La cible ne peut plus cibler le personnage pour un coût de 4 PM.

☐ Saignée Vitale
PC - A - Soutien

Le Personnage sacrifie des PV afin de restaurer 50% des PV sacrifiés (Arrondis à l'entier inférieur) aux PV d'un allié au contact.

Recharge: 1 tours

❏ **NIV 2:** Il n'y a plus de tour de recharge.

❏ **NIV 4:** Le Personnage restaure 100% des PV sacrifiés.

❏ **NIV 6:** Le Personnage peut cibler un allié à 10 mètres maximum.

☐ Drain Vital
C - MA - PHY (FOR) - PM 2-4

Le Personnage porte une estocade qui inflige les dégâts de l'arme. Restaure 50 % des dégâts infligés en PV pour le personnage, pour un coût de 2 PM.

Recharge: 2 tours

❏ **NIV 3:** Restaure 75 % des dégâts infligés en PV pour le personnage pour un coût de 3 PM.

❏ **NIV 5:** Le temps de recharge est réduit à 1 tour.

❏ **NIV 7:** Restaure 100 % des dégâts infligés en PV pour le personnage pour un coût de 4 PM.

☐ Eclipse Sépulcrale
C - MA - Soutien - PM 3-6

Le Personnage invoque une sphère obscure de 3 mètres de rayon autour de lui, pour un coût de 3 PM, pendant 2 tours. Les ennemis à l'intérieur doivent faire leurs tests d'attaque avec désavantage (Lancer le d20 deux fois et conserver le résultat le plus faible).

Limitation: 1 / Par rencontre

❏ **NIV 2:** La portée de la zone d'effet est augmentée à 5 mètres, pour un coût de 4 PM.

❏ **NIV 4:** Les ennemis dans la zone d'effet ne peuvent plus effectuer d'attaques physiques. Les attaques magiques restent avec désavantage.

❏ **NIV 6:** Le personnage réussit automatiquement tous ses tests d'attaque dans la zone d'effet, pour un coût de 6 PM.

☐ Onde de Noirceur
C - MA - MAG (CON) - 20m

Le Personnage sacrifie 30% de ses PV Max (Arrondis à l'entier inférieur) et inflige 2d6 de dégâts de Ténèbres à un ennemi.

Recharge: 2 tours

❏ **NIV 3:** Les dégâts passent à 2d8.

❏ **NIV 5:** Les dégâts passent à 3d8.

❏ **NIV 7:** Les dégâts passent à 3d10.

☐ Aura des Tréfonds
P

Le gagne un bonus permanent de +1 en CON

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

❏ **NIV 4:** Le bonus en CON passe à +3 et annule sa faiblesse élémentaire au Sacré.

❏ **NIV 6:** Le personnage gagne un bonus permanent de +2 à la Déf PHY et +1 à la Déf MAG.