

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE _____ JOUEUR _____

TENUE _____ SUR-TENUE _____ CLASSE _____

Arcane _____ ☐ Mystique _____

Def PHY		Def MAG	+1	Résistances	Foudre, Terre, Vent							
Durabilité	M5X	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Faiblesses	

CAPACITÉS

☐ **Bouclier Arcanique** C - MA - Soutien - PM 1-2

Le personnage peut créer un Bouclier Arcanique pour une coût de 1 PM, réduisant tous les dégâts subis de 1d12 pendant 3 tours. Seul le personnage lançant la capacité peut bénéficier du Bouclier Arcanique.

☐ **NIV 3:** Réduit les dégâts subis de 1d20.

☐ **NIV 5:** Réduit les dégâts subis de 2d20 et augmente le coût à 2 PM.

☐ **NIV 7:** Réduit les dégâts subis de 3d20.

☐ **Distorsion Temporelle** C - MA - Soutien - PM 3-5

Le personnage peut créer une distorsion temporelle autour d'un allié ou lui-même pour un coût de 3 PM et pour 1 tour complet. Lors de l'attaque d'un adversaire, celui-ci devra effectuer 2 tests d'attaque et conserver le résultat le moins bon. Si l'action adverse échoue, la distorsion temporelle se dissipe immédiatement.

Recharge: 2 tours

☐ **NIV 2:** La distorsion temporelle se dissipe après 1 tour complet ou 2 attaques adverses échouées.

☐ **NIV 4:** La distorsion temporelle dure 2 tours complets et le coût passe à 4 PM.

☐ **NIV 6:** La distorsion temporelle dure 2 tours complets ou se dissipe immédiatement après 4 attaques adverses échouées, le coût passe à 5 PM.

☐ **Explosion des Arcanes** C - MA - MAG (INT) - PM 1-4

Le personnage peut créer une Explosion des Arcanes, infligeant 1d4 de dégâts magiques à tous les ennemis dans un rayon de 5 mètres autour de lui pour un coût de 1 PM. Le personnage fait un test seul test d'attaque magique comparé à la Def MAG de chaque ennemi dans la zone.

Recharge: 1 tours

☐ **NIV 2:** Les dégâts passent à 2d4, le coût passe à 2 PM.

☐ **NIV 4:** Les dégâts passent à 2d6, le coût passe à 3 PM.

☐ **NIV 6:** Les dégâts passent à 2d8, le coût passe à 4 PM.

☐ **Projectile Magique** C - A - MAG (INT) - 50m - PM 1-2

Le personnage peut lancer un Projectile Magique, infligeant 1d6+1 de dégâts magiques contre 1 PM.

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

☐ **NIV 4:** Les dégâts passent à 2d6+3, le coût passe à 2 PM.

☐ **NIV 6:** Les dégâts passent à 2d8+5.

☐ **Régénération Arcanique** C - MA - Soutien

Le personnage récupère 1d4 de points de mana (PM).

Limitation: 2 / Par jour

☐ **NIV 3:** La régénération passe à 2d4 PM.

☐ **NIV 5:** La régénération passe à 2d6 PM.

☐ **NIV 7:** La régénération passe à 2d8 PM.

☐ **Siphon d'Énergie** C - A - MAG (INT) - PM 1-3

Le personnage peut drainer l'énergie magique d'un ennemi pour un coût de 1 PM, infligeant 1d4 de dégâts magiques et absorbant 1d4-1 de PM à l'ennemi ciblé.

Recharge: 1 tours

☐ **NIV 2:** Les dégâts passent à 1d6+1 et le vol de PM à 1d4+1.

☐ **NIV 4:** Les dégâts passent à 2d6+1, le coût passe à 2 PM, et le vol de PM à 2d4+1.

☐ **NIV 6:** Les dégâts passent à 2d8+1, le coût passe à 3 PM, et le vol de PM à 2d6+1.

☐ **Téléportation** PC - M - Soutien - PM 1-3

Le personnage peut se téléporter instantanément sans subir d'attaque d'opportunité vers un endroit visible dans un rayon de 10 mètres contre 1 PM.

☐ **NIV 3:** Augmente la portée à 15 mètres.

☐ **NIV 5:** Peut téléporter un allié au contact avec lui, le coût passe à 2 PM.

☐ **NIV 7:** Augmente la portée à 20 mètres et peut téléporter deux alliés au contact avec lui, le coût passe à 3 PM.

☐ **Écran de Protection** C - MA - Soutien - PM 1-3

Le personnage peut créer un Écran de Protection autour d'un allié pour un coût de 1 PM, augmentant sa défense magique. Pendant 2 tours, l'allié bénéficie d'un bonus de +1 à sa Def MAG.

Recharge: 2 tours

☐ **NIV 3:** Le bonus de Def MAG passe à +2.

☐ **NIV 5:** Le bonus de Def MAG passe à +3, le coût passe à 2 MP.

☐ **NIV 7:** Le bonus de Def MAG passe à +4, le coût passe à 3 MP.