

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE _____ JOUEUR _____

TENUE _____ SUR-TENUE _____ CLASSE _____

Enchanteur _____ ☐ Mystique _____

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

CAPACITÉS

☐ **Augmentation d'Attaque** C - A - Soutien - PM 2-4

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).

☐ **NIV 2:** Le bonus de test d'attaque passe à +4.

☐ **NIV 4:** Le bonus de test d'attaque passe à +6 et le coût passe à 3 PM.

☐ **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.

☐ **Confusion** C - MA - MAG (INT) - PM 3-5

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.

Recharge: 2 tours

☐ **NIV 2:** La cible est également incapable de lancer des sorts ou d'utiliser des capacités pendant la durée de la confusion.

☐ **NIV 4:** La durée de la confusion est augmentée à 2 tours et le coût passe à 4 PM.

☐ **NIV 6:** L'adversaire confus attaque systématiquement ses propres alliés ou se blesse lui-même, le coût passe à 5 PM.

☐ **Forgemagie** C - A - Soutien - PM 1-3

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.

☐ **NIV 3:** Le bonus de la forgemagie passe à 1d6 de dégâts ou +2 en Def PHY ou MAG.

☐ **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.

☐ **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.

☐ **Lame Éthérée** C - MA - MAG (INT) - 15m - PM 2-4

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.

Recharge: 1 tours

☐ **NIV 3:** Les dégâts de la Lame Éthérée passent à 2d6+2.

☐ **NIV 5:** Les dégâts de la Lame Éthérée passent à 2d6+5 pour un coût total de 3 PM.

☐ **NIV 7:** Les dégâts de la Lame Éthérée passent à 2d8+6 pour un coût total de 4 PM.

☐ **Mirages Trompeurs** PC - MA - Soutien - 5m - PM 2-3

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 leures, 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.

Recharge: 2 tours

☐ **NIV 3:** Le nombre d'illusions créées passe à 3.

☐ **NIV 5:** Le nombre d'illusions créées passe à 4 et le coût passe à 3 PM.

☐ **NIV 7:** Le nombre d'illusions créées passe à 5.

☐ **Orbe de Contention** PC - MA - MAG (INT) - 15m - PM 3-4

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.

☐ **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.

☐ **NIV 4:** Il est désormais possible d'attaquer l'Orbe de Contention mais les dégâts sont réduits de moitié.

☐ **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.

☐ **Télékinésie** PC - A - MAG (INT) - 10m - PM 1-3

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.

Recharge: 1 tours

☐ **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.

☐ **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.

☐ **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.

☐ **Voile Illusoire** PC - A - Soutien - PM 2-5

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).

☐ **NIV 3:** Pour 3 PM, crée une illusion mobile de taille humaine maximum (silhouette, garde, porte, mur, feu, etc.).

☐ **NIV 5:** Pour 4 PM, modifie l'apparence d'un allié volontaire (visage, vêtements, détails visuels cohérents).

☐ **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.