



# TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE Aube d'Épyne JOUEUR Genette

TENUE Arcane SUR-TENUE  CLASSE Mystique

|            |     |                          |                          |             |                     |
|------------|-----|--------------------------|--------------------------|-------------|---------------------|
| Def PHY    | +0  | Def MAG                  | +1                       | Résistances | Foudre, Terre, Vent |
| Durabilité | M5X | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Faiblesses  |                     |

## CAPACITÉS

|   |   |
|---|---|
| <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Bouclier Arcanique</b> <span style="float: right;">C - MA - SOUTIEN</span></p> <p>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.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 3: Réduit les dégâts subis de 1d20.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 5: Réduit les dégâts subis de 2d20 et augmente le coût à 2 PM.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 7: Réduit les dégâts subis de 3d20.</p>   | <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Projectile Magique</b> <span style="float: right;">C - A - MAG (INT) - 50m</span></p> <p>Le personnage peut lancer un Projectile Magique, infligeant 1d6+1 de dégâts magiques contre 1 PM.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> NIV 2: Les dégâts passent à 2d6+1.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 4: Les dégâts passent à 2d6+3, le coût passe à 2 PM.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: Les dégâts passent à 2d8+5.</p>  |
| <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Téléportation</b> <span style="float: right;">PC - M - SOUTIEN</span></p> <p>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.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 3: Augmente la portée à 15 mètres.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 5: Peut téléporter un allié au contact avec lui, le coût passe à 2 PM.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 7: Augmente la portée à 20 mètres et peut téléporter deux alliés au contact avec lui, le coût passe à 3 PM.</p>   | <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Régénération Arcanique</b> <span style="float: right;">C - MA - SOUTIEN</span></p> <p>Le personnage récupère 1d4 de points de mana (PM).</p> <p><b>Limitation:</b> 2 / Jour</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> NIV 3: La régénération passe à 2d4 PM.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 5: La régénération passe à 2d6 PM.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 7: La régénération passe à 2d8 PM.</p>   |
| <p><input type="checkbox"/> <b>Explosion des Arcanes</b> <span style="float: right;">C - MA - MAG (INT)</span></p> <p>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.</p> <p><b>Temps de rechargement:</b> 1 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 2: Les dégâts passent à 2d4, le coût passe à 2 PM.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 4: Les dégâts passent à 2d6, le coût passe à 3 PM.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: Les dégâts passent à 2d8, le coût passe à 4 PM.</p> | <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Distorsion Temporelle</b> <span style="float: right;">C - MA - SOUTIEN</span></p> <p>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.</p> <p><b>Temps de rechargement:</b> 2 tour(s)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> NIV 2: La distorsion temporelle se dissipe après 1 tour complet ou 2 attaques adverses échouées.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> NIV 4: La distorsion temporelle dure 2 tours complets et le coût passe à 4 PM.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: La distorsion temporelle dure 2 tours complets ou se dissipe immédiatement après 4 attaques adverses échouées, le coût passe à 5 PM.</p> |
| <p><input type="checkbox"/> <b>Siphon d'Énergie</b> <span style="float: right;">C - A - MAG (INT)</span></p> <p>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.</p> <p><b>Temps de rechargement:</b> 1 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 2: Les dégâts passent à 1d6+1 et le vol de PM à 1d4+1.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 4: Les dégâts passent à 2d6+1, le coût passe à 2 PM, et le vol de PM à 2d4+1.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: Les dégâts passent à 2d8+1, le coût passe à 3 PM, et le vol de PM à 2d6+1.</p>   | <p><input type="checkbox"/> <b>Écran de Protection</b> <span style="float: right;">C - MA - SOUTIEN</span></p> <p>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.</p> <p><b>Temps de rechargement:</b> 2 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 3: Le bonus de Def MAG passe à +2.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 5: Le bonus de Def MAG passe à +3, le coût passe à 2 MP.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 7: Le bonus de Def MAG passe à +4, le coût passe à 3 MP.</p>  |