

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE_____

JOUEUR_____

TENUE_____

SUR-TENUE_____

CLASSE_____

Élémentaliste_____

☐

Mystique_____

Def PHY

Def MAG

+1

Résistances

Feu, Glace, Foudre

Durabilité

M5X

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

Faiblesses

CAPACITÉS

☐ Armure Tellurique

PC - MA - Soutien - PM 3-4

Le personnage peut invoquer une Armure Tellurique lui conférant 5 PV temporaires supplémentaires pour un coût de 3 PM. L'Armure Tellurique disparaît entre chaque phase de repos (court ou long).

☐ NIV 2: Les PV supplémentaires passent à 10

☐ NIV 4: Les PV supplémentaires passent à 20 et le coût passe à 4 PM.

☐ NIV 6: Les PV supplémentaires passent à 30.

☐ Chaînes d'Éclair

C - MA - MAG (INT) - 20m - PM 2-4

Le personnage déchaîne des éclairs, infligeant 1d6+1 de dégâts de foudre à une cible unique pour un coût de 2 PM. L'éclair peut sauter à la cible la plus proche moyennant un test d'attaque magique, infligeant 1d4 de dégâts de foudre supplémentaires, jusqu'à un maximum de 2 sauts. Les sauts s'arrêtent au premier test d'attaque magique échoué.

☐ NIV 3: Les dégâts de base passent à 2d6+3.

☐ NIV 5: Les dégâts de saut de foudre passent à 1d6+2 et le coût passe à 3 PM.

☐ NIV 7: Les dégâts de base passent à 2d8+3 et le coût passe à 4 PM.

☐ Météore Infernal

C - MA - MAG (INT) - 20m - PM 3-5

Le personnage invoque un Météore Infernal du ciel, infligeant 2d4+1 de dégâts de feu à une cible unique pour un coût de 3 PM. L'impact crée également une zone de brûlure au sol, infligeant 1d4 de dégâts de feu supplémentaires à toutes les cibles dans un rayon de 2 mètres.

Recharge: 1 tours

☐ NIV 2: La zone de brûlure s'étend sur 3 mètres de rayon.

☐ NIV 4: Les dégâts du Météore Infernal passent à 2d8+5 et le coût passe à 4 PM.

☐ NIV 6: Les dégâts de feu supplémentaires passent à 1d8 et le coût passe à 5 PM.

☐ Nova Incendiaire

C - MA - MAG (INT) - PM 2-4

Le personnage crée une Nova Incendiaire, déchaînant une explosion de flammes dans un rayon de 8 mètres autour de lui pour un coût de 2 PM. Tous les personnages et les créatures dans la zone d'effet sont touchés et subissent 1d4+1 de dégâts de feu et prennent feu, subissant 1d4 de dégâts de feu supplémentaires à chaque tour pendant 1 tour.

Recharge: 2 tours

☐ NIV 3: Les dégâts de feu supplémentaires durent 2 tours.

☐ NIV 5: Les dégâts de feu supplémentaires passent à 2d4+1 et le coût passe à 3 PM.

☐ NIV 7: Les dégâts de base de la Nova passent à 2d6+1 et le coût passe à 4 PM.

☐ Prison de Glace

C - A - MAG (INT) - 20m - PM 3-5

Le personnage crée une Prison de Glace autour d'une cible unique pour un coût de 3 PM. La cible gelée est immobilisée pendant 1 tour, mais subit également 2d4 de dégâts de glace. Les attaques contre la cible gelée sont automatiquement réussies. Lorsque vient le tour de la cible, celle-ci peut se libérer de la Prison de Glace si elle réussit un Test de FOR de difficulté 13.

Recharge: 1 tours

☐ NIV 2: Les dégâts passent à 2d6+1.

☐ NIV 4: Les dégâts passent à 2d8+2 et le coût passe à 4 PM.

☐ NIV 6: La difficulté du Test de FOR pour se libérer passe à 16 et le coût passe à 5 PM.

☐ Rayon Élémentaire

C - A - MAG (INT) - 50m - PM 1-3

Pour 1 PM, le personnage peut projeter un rayon avec l'élément de son choix (Feu, Glace, Foudre, Terre ou Vent), infligeant 1d4+1 de dégâts élémentaires à une cible unique. Alternativement, le personnage peut imprégner l'arme d'un allié au contact avec cet élément sans que cela nécessite de test, conférant à l'arme un bonus de dégât de 1d4+1 pour sa prochaine attaque.

☐ NIV 3: Les dégâts passent à 1d6+1.

☐ NIV 5: Les dégâts passent à 2d6+1 et le coût passe à 2 PM.

☐ NIV 7: Les dégâts passent à 2d8+1 et le coût passe à 3 PM.

☐ Tempête Électrique

C - MA - MAG (INT) - PM 3-5

Le personnage invoque une Tempête Électrique, créant une zone de foudre dans un rayon de 5 mètres autour de lui pour un coût de 3 PM. Toutes les cibles dans la zone et dont le test d'attaque magique effectué par le personnage réussit, subissent 1d4+1 de dégâts de foudre et sont paralysées pendant 1 tour.

Recharge: 2 tours

☐ NIV 2: La paralysie persiste pendant 2 tours.

☐ NIV 4: Les dégâts de zone passent à 2d4+3 et le coût passe à 4 PM.

☐ NIV 6: Les dégâts de zone passent à 2d8+3 et le coût passe à 5 PM.

☐ Vent Éthéré

C - A - Soutien

Le personnage canalise l'énergie de l'air et récupère 1d4 PM.

Limitation: 1 / Par rencontre

☐ NIV 3: Le personnage regagne 1d4+1 PM.

☐ NIV 5: Le personnage regagne 1d6+2 PM.

☐ NIV 7: Le personnage regagne 1d8+3 PM.