

# TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE \_\_\_\_\_ JOUEUR \_\_\_\_\_

TENUE \_\_\_\_\_ SUR-TENUE \_\_\_\_\_ CLASSE \_\_\_\_\_

Guérisseur \_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_ Croyant \_\_\_\_\_

Def PHY	+1	Def MAG	+1	Résistances	Vent, Ténèbre		
Durabilité	M6X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Faiblesses	

## CAPACITÉS

<p><input type="checkbox"/> <b>Soin</b> <span style="float: right;">PC - A - SOUTIEN - 10m</span></p> <p>Le personnage guérit ses blessures ou celles d'un de ses alliés. En dépensant 1 PM, il restaure 1d4+2 PV. Cette capacité peut être utilisée à distance jusqu'à 10 mètres.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 2:</b> Le Soin restaure 2d4+2 PV.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 4:</b> Le Soin restaure 2d4+6 PV pour un coût de 2 PM.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 6:</b> Le Soin restaure 3d4+8 PV pour un coût de 3 PM.</p>	<p><input type="checkbox"/> <b>Soin Collectif</b> <span style="float: right;">PC - MA - SOUTIEN - 10m</span></p> <p>Le personnage guérit ses blessures et celles de ses alliés. En dépensant 3 PM, il restaure 1d4 PV de tous les personnages joueurs dans un rayon de 10 mètres autour de lui.</p> <p><b>Temps de rechargement:</b> 1 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 3:</b> Le Soin Collectif restaure 2d4 PV.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 5:</b> Le Soin Collectif restaure 2d4+4 PV pour un coût de 4 PM.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 7:</b> Le Soin Collectif restaure 3d4+6 PV pour un coût de 5 PM.</p>
<p><input type="checkbox"/> <b>Réanimation</b> <span style="float: right;">PC - A - SOUTIEN</span></p> <p>Le personnage canalise son pouvoir de guérison pour réanimer un personnage inconscient dont il est au contact, pour un coût de 2 PM. Il arrête immédiatement la détérioration des points de vie du personnage inconscient (sans faire de test de stabilisation) et lui rend 1d4+1 PV.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 2:</b> Réanimation rend 2d4+1 PV.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 4:</b> Réanimation rend 2d4+3 PV, le coût passe à 3 PM.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 6:</b> Réanimation rend 3d4+5 PV, le coût passe à 4 PM.</p>	<p><input type="checkbox"/> <b>Purification Protectrice</b> <span style="float: right;">PC - MA - SOUTIEN</span></p> <p>Le personnage soigne instantanément toutes les altérations d'état (empoisonnement, brûlure, confusion, etc.) qui affectent un allié ciblé pour un coût de 2 PM. De plus, le personnage confère à la cible un bouclier magique temporaire qui la protège des nouvelles altérations d'état pendant 1 tour.</p> <p><b>Temps de rechargement:</b> 2 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 3:</b> Le bouclier dure 2 tours.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 5:</b> Le bouclier rend 1d4+1 PV par tour et le coût passe à 3 PM.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 7:</b> Le bouclier rend 1d6+1 PV par tour et le coût passe à 4 PM.</p>
<p><input type="checkbox"/> <b>Protection Divine</b> <span style="float: right;">PC - MA - SOUTIEN</span></p> <p>Le personnage invoque la protection divine pour renforcer la résistance de ses alliés pour un coût de 3 PM. Pendant 2 tours, tous les alliés bénéficient d'un bonus de +1 à leur Def PHY et Def MAG.</p> <p><b>Temps de rechargement:</b> 2 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 2:</b> Le bonus à la Def PHY et Def MAG passe à +2.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 4:</b> Le bonus à la Def PHY et Def MAG passe à +3, le coût passe à 4 PM.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 6:</b> Le bonus à la Def PHY et Def MAG passe à +4, le coût passe à 5 PM.</p>	<p><input type="checkbox"/> <b>Lumière Purificatrice</b> <span style="float: right;">PC - MA - MAG (SAG)</span></p> <p>Le personnage libère une intense lumière sacrée autour de lui ce qui inflige 1d4+1 de dégâts sacrés aux ennemis dans un rayon de 2 mètres pour un coût de 2 PM. De plus, cette lumière éblouit les adversaires touchés les empêchant d'agir pendant 1 tour.</p> <p><b>Temps de rechargement:</b> 1 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 2:</b> Les dégâts passent à 2d4+2.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 4:</b> La portée augmente à 5 mètres de rayon.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 6:</b> Les dégâts passent à 2d6+4 et le coût passe à 3 PM.</p>
<p><input type="checkbox"/> <b>Lance de Lumière</b> <span style="float: right;">PC - MA - MAG (SAG) - 20m</span></p> <p>Le personnage crée une lance de lumière et l'envoi sur un ennemi à distance infligeant 1d4+1 de dégâts perçant et sacré pour un coût de 2 PM. De plus, l'ennemi touché voit sa Def MAG réduite de -1 pendant 1 tour.</p> <p><b>Temps de rechargement:</b> 1 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 3:</b> Les dégâts passent à 2d4+2.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 5:</b> Le malus de Def MAG des adversaires touchés passent à -2.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 7:</b> Les dégâts passent à 2d6+4 et le coût passe à 3 PM.</p>	<p><input type="checkbox"/> <b>Ferveur Divine</b> <span style="float: right;">C - M - SOUTIEN</span></p> <p>Le personnage se connecte profondément à sa foi et puise dans la puissance divine pour régénérer son énergie spirituelle. Pendant 2 tours, il récupère 1d4 PM à la fin de chaque tour.</p> <p><b>Limitation:</b> 1 / Rencontre</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 3:</b> La récupération de PM passe à 2d4 PM par tour.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 5:</b> La récupération de PM dure 3 tours.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 7:</b> La récupération de PM passe à 2d6 PM par tour.</p>