

# TENUE | WORLDS AWAKENING

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

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

Prophète \_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_ Croyant \_\_\_\_\_

Def PHY	+0	Def MAG	+2	Résistances	Terre, Ténèbre
Durabilité	M6X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Faiblesses	

## CAPACITÉS

<p><input type="checkbox"/> <b>Vision Astrale</b> <span style="float: right;">PC</span></p> <p>Le personnage entre en méditation profonde pour obtenir une vision astrale. En dépensant 3 PM, il peut voir et entendre un lieu ou une personne qu'il connaît, même à des distances considérables.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <b>NIV 2:</b> La vision astrale peut permettre d'entrer en communication avec un allié pour 1 PM supplémentaire.</li> <li><input type="checkbox"/> <b>NIV 4:</b> Le personnage peut obtenir une vision d'un futur proche, mais cela consomme 4 PM.</li> <li><input type="checkbox"/> <b>NIV 6:</b> Le coût de la vision astrale est réduit à 2 PM par utilisation (3 PM si communication avec un allié).</li> </ul>	<p><input type="checkbox"/> <b>Étoile Guérisseuse</b> <span style="float: right;">PC - MA - SOUTIEN</span></p> <p>Le personnage invoque le pouvoir des étoiles pour soigner ses blessures ou celles de ses alliés. En dépensant 2 PM, il restaure 1d4+1 PV à un cible ou lui-même.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <b>NIV 2:</b> Les PV restaurés passent à 2d4+1.</li> <li><input type="checkbox"/> <b>NIV 4:</b> Les PV restaurés passent à 2d4+4, le coût passe à 3 PM.</li> <li><input type="checkbox"/> <b>NIV 6:</b> Les PV restaurés passent à 3d4+6, le coût passe à 4 PM.</li> </ul>
<p><input type="checkbox"/> <b>Éclipse Maléfique</b> <span style="float: right;">C - MA - MAG (SAG) - 20m</span></p> <p>Le personnage invoque une éclipse maléfique pour obscurcir la vision de ses ennemis. Pour 3 PM, il crée une zone d'obscurité dans un rayon de 3 mètres pendant 2 tours, affectant la vision de tous les ennemis à l'intérieur. Les ennemis dans la zone subissent un malus de -2 à leurs tests d'attaque.</p> <p><b>Temps de rechargement:</b> 2 tour(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <b>NIV 3:</b> Le malus au test d'attaque passe à -3.</li> <li><input type="checkbox"/> <b>NIV 5:</b> Le malus au test d'attaque passe à -4, le coût passe à 4 PM.</li> <li><input type="checkbox"/> <b>NIV 7:</b> Le malus au test d'attaque passe à -5, le coût passe à 5 PM.</li> </ul>	<p><input type="checkbox"/> <b>Appel Céleste</b> <span style="float: right;">C - MA - SOUTIEN</span></p> <p>Le personnage fait un appel céleste pour demander la guidance divine. En dépensant 2 PM, il choisit un allié qui, à son prochain tour d'action, pourra lancer deux d20 lors de son test d'attaque et conserver le meilleur résultat.</p> <p><b>Limitation:</b> 1 / Rencontre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <b>NIV 3:</b> L'appel céleste dure 2 tours, le coût passe à 3 PM.</li> <li><input type="checkbox"/> <b>NIV 5:</b> Pendant la durée de l'appel céleste, les tests d'attaques sont automatiquement réussis, en revanche il n'est plus possible d'infliger de coups critiques.</li> <li><input type="checkbox"/> <b>NIV 7:</b> L'appel céleste dure 3 tours, le coût passe à 4 PM.</li> </ul>
<p><input type="checkbox"/> <b>Prémonition</b> <span style="float: right;">C - A - SOUTIEN</span></p> <p>Le personnage prédit une attaque ennemie contre 1 PM. Le personnage choisit un ennemi et, pendant le tour suivant, lorsque cet ennemi effectuera une action offensive, le personnage et ses alliés bénéficieront d'un bonus de +1 à la Def PHY et à la Def MAG.</p> <p><b>Temps de rechargement:</b> 2 tour(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <b>NIV 2:</b> Le bonus à la Def PHY et Def MAG passe à +2.</li> <li><input type="checkbox"/> <b>NIV 4:</b> La prémonition dure 2 tours, le coût passe à 2 PM.</li> <li><input type="checkbox"/> <b>NIV 6:</b> Le bonus à la Def PHY et Def MAG passe à +3, le coût passe à 3 PM.</li> </ul>	<p><input type="checkbox"/> <b>Pluie d'Étoiles</b> <span style="float: right;">C - MA - MAG (SAG) - 15m</span></p> <p>Le personnage invoque une pluie d'étoiles sacrées pour bombarder une zone de 3 mètres de rayon. Pour 3 PM, tous les ennemis dans la zone subissent 1d4+1 de dégâts sacrés.</p> <p><b>Temps de rechargement:</b> 2 tour(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <b>NIV 3:</b> La zone d'effet passe à 5 mètres de rayon.</li> <li><input type="checkbox"/> <b>NIV 5:</b> Les dégâts sacrés passent à 2d6+3, le coût passe à 4 PM.</li> <li><input type="checkbox"/> <b>NIV 7:</b> Les dégâts sacrés de la Pluie d'Étoiles ignorent les résistances des ennemis, le coût passe à 5 PM.</li> </ul>
<p><input type="checkbox"/> <b>Orbe Astral</b> <span style="float: right;">C - A - MAG (SAG) - 20m</span></p> <p>Le personnage peut créer un orbe astral chargé d'énergie divine pour attaquer les ennemis. En dépensant 1 PM, il lance un orbe qui inflige 1d4+1 de dégâts sacrés à un ennemi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <b>NIV 2:</b> L'Orbe Astral touche automatiquement l'ennemi.</li> <li><input type="checkbox"/> <b>NIV 4:</b> Les dégâts de l'Orbe Astral passent à 2d4+3 et le coût passe à 2 PM.</li> <li><input type="checkbox"/> <b>NIV 6:</b> Les dégâts de l'Orbe Astral passent à 2d8+3 et le coût passe à 3 PM.</li> </ul>	<p><input type="checkbox"/> <b>Rayonnement Céleste</b> <span style="float: right;">C - MA - MAG (SAG) - 10m</span></p> <p>Le personnage canalise l'énergie des étoiles pour projeter un rayonnement céleste sur un groupe d'ennemis. Pour 2 PM, il inflige 1d4+1 de dégâts sacrés à tous les ennemis face à lui sur 10 mètres de distance et 3 mètres de large.</p> <p><b>Temps de rechargement:</b> 2 tour(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <b>NIV 3:</b> Les dégâts passent à 2d4+1.</li> <li><input type="checkbox"/> <b>NIV 5:</b> Les dégâts passent à 2d4+3, le coût passe à 3 PM.</li> <li><input type="checkbox"/> <b>NIV 7:</b> Les dégâts passent à 2d4+5, le coût passe à 4 PM.</li> </ul>