Tenue | Worlds Awakening

Personnage _____ Joueur _____

Tenue	Sur-Tenue	Classe
Ecclésiastique	☐	Adepte des Flux Magiques

Def PHY	+0	Def MAG	+0	Résistances	Sacré, Non-Élémentaire
Durabilité	MAX 6	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐		Faiblesses	Ténèbres

Capacités

☐ Bénédiction Curative
PC - A - Soutien - 10m - PM 1-3

Le personnage guérit et restaure 1d4+2 PV d'un allié ou de lui-même.

❏ **NIV 2:** La restauration de PV passe à 1d6+4.
❏ **NIV 4:** La restauration de PV passe à 1d8+6 pour un coût de 2 PM.
❏ **NIV 6:** La restauration de PV passe à 1d12+8 pour un coût de 3 PM.

☐ Sacrement de Protection
PC - MA - Soutien - 25m - PM 2-4

Le Personnage peut entourer un allié ou lui même d'une barrière protectrice conférant 1d6 de PV supplémentaire pour un coût de 2 PM, pendant 5 tours.

Recharge: 5 tours

❏ **NIV 2:** La barrière octroie 1d12 de PV supplémentaires.
❏ **NIV 4:** La barrière octroie 2d12 de PV supplémentaires, pour un coût de 3 PM.
❏ **NIV 6:** La barrière octroie 3d12 de PV supplémentaires, pour un coût de 4 PM.

☐ Regain de Foi
PC - A - Soutien - 15m

Le Personnage se concentre régénère ses PM ou ceux d'un allié à hauteur de 1d4 PM.

Limitation: 1 / Par jour

❏ **NIV 2:** La restauration de PM passe à 1d6+1.
❏ **NIV 4:** La restauration de PM passe à 1d10+2.
❏ **NIV 6:** La restauration de PM passe à 1d12+5.

☐ Purification des Impuretés
PC - A - Soutien - 5m - PM 1-3

Soigne 1 Altération d'Etat négative sur un allié (ou lui-même) pour un coût de 1 PM.

Recharge: 1 tours

❏ **NIV 2:** Soigne 2 Altérations d'Etat négatives sur un allié (ou lui-même).
❏ **NIV 4:** Augmente la portée à 10 mètres.
❏ **NIV 6:** Soigne toutes les Altérations d'Etat négatives sur lui-même ainsi que sur tous les alliés, à 10 mètres de portée, pour un coût de 3 PM.

☐ Feu Sacré
C - MA - MAG (SAG) - 10m - PM 2-4

Le Personnage inflige 1d4+1 de dégâts de Feu sur un ennemi, pour un coût de 2 PM, et le marque d'un brulure sacrée. Si la Capacité est réutilisée au tour suivant sur la même cible cette dernière inflige 1d4 de dégâts Sacrés supplémentaires.

❏ **NIV 2:** Les dégâts initiaux passent à 1d6+1 et ceux supplémentaires à 1d4+2.
❏ **NIV 4:** Les dégâts initiaux passent à 1d8+3 et ceux supplémentaires à 1d6+2.
❏ **NIV 6:** Les dégâts initiaux passent à 1d12+3 et ceux supplémentaires à 1d8+2.

☐ Résilience Spirituelle
P

Lorsqu'une attaque magique atteint un allié du personnage situé au contact de ce dernier, un Test CON 15 peut rediriger l'attaque subie par l'allié vers lui même.

❏ **NIV 3:** Le seuil de difficulté du Test CON est abaissé à 13.
❏ **NIV 5:** Les alliés à 3 mètres du Personnages peuvent être affectés par la Capacité.
❏ **NIV 7:** Le seuil de difficulté du Test CON est abaissé à 11.

☐ Lumière d'Expiation
C - MA - MAG (SAG) - 10m - PM 2-4

Le Personnage invoque un faisceau lumineux qui touche une cible ainsi que que les ennemis adjacents et inflige 1d4+1 de dégâts Sacrés.

Recharge: 2 tours

❏ **NIV 3:** Les dégâts Sacrés sont de 2d4+1.
❏ **NIV 5:** Les dégâts Sacrés sont de 2d6+1, pour un coût de 3 PM.
❏ **NIV 7:** Les dégâts Sacrés sont de 2d6+5, pour un coût de 4 PM.

☐ Apogée de l'Eglise
PC - MA - Soutien

Le Personnage invoque une cathédrale de lumière au dessus du champ de bataille. Dans un rayon de 10 mètres autour du Personnage, restaure 50% des PV des alliés (arrondis à l'entier inférieur).

Limitation: 1 / Par jour

❏ **NIV 3:** Ranime un allié tombé au combat avec 25% de ses PV (arrondis à l'entier inférieur).
❏ **NIV 5:** Augmente la portée à 15 mètres autour du Personnage.
❏ **NIV 7:** Confère aux alliés immunité totale à la mort et aux dégâts pendant 1 tour.