Tenue | Worlds Awakening

Personnage _____ Joueur _____

Tenue	Sur-Tenue	Classe
Hiéromancien	☐	Magilame

Def PHY	+0	Def MAG	+1	Résistances	
Durabilité	MAX 9	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐		Faiblesses	Ténèbres

Capacités

☐ Frappe Radiante
C - A - PHY (FOR)

Le personnage effectue une attaque avec son arme, et inflige 1d4 de dégâts Sacrés supplémentaires.

Recharge: 1 tours

❏ **NIV 3:** Les dégâts supplémentaires passent à 2d4.

❏ **NIV 5:** Les dégâts supplémentaires passent à 2d6.

❏ **NIV 7:** Les dégâts supplémentaires passent à 2d8.

☐ Jugement Aveuglant
C - A - MAG (SAG) - 10m - PM 1-3

Le personnage fait jaillir un rayon de lumière qui aveugle une cible pendant 1 tour. La cible effectue ses tests d'attaque avec désavantage (Lancer le d20 deux fois et conserver le résultat le plus faible), pour un coût de 1 PM.

Recharge: 2 tours

❏ **NIV 2:** La cible subit un malus de -1 en Atq PHY et -1 en atq MAG, pour un coût de 2 PM.

❏ **NIV 4:** La portée passe à 20 mètres.

❏ **NIV 6:** La cible subit un malus de -2 en Atq PHY et -2 en atq MAG, pour un coût de 3 PM.

☐ Prière de soins
PC - A - Soutien - 15m - PM 1-4

Le Personnage restaure sur lui-même ou un allié 1d4 PV et guérit d'une Altération d'Etat type Poison, pour un coût de 1 PM.

Recharge: 1 tours

❏ **NIV 2:** Les soins restaurent 2d4 PV.

❏ **NIV 4:** Les soins restaurent 2d6 PV et dissipent toutes les Altération d'Etat négatives, pour un coût de 3 PM.

❏ **NIV 6:** Les soins restaurent 2d8 PV, pour un coût de 4 PM.

☐ Protection du Martyr
P

Lorsque le personnage est au contact d'un allié, au moment où ce dernier subit des dégâts magiques, les dégâts sont répartis de moitié entre les 2 personnages.

Limitation: 1 / Par rencontre

❏ **NIV 3:** La Capacité peut être utilisée 2 fois par Rencontre.

❏ **NIV 5:** La Capacité peut être utilisée sur les dégâts physiques.

❏ **NIV 7:** La Capacité peut être utilisée 3 fois par Rencontre.

☐ Voile de Pureté
P

Réduit de 30% (arrondis à l'entier inférieur) les dégâts de type Ténèbres sur le Personnage.

❏ **NIV 2:** Réduit de 50% (arrondis à l'entier inférieur) les dégâts de type Ténèbres sur le Personnage.

❏ **NIV 4:** Immunise contre les jets de dé avec désavantage (lancer 2 fois et conserver le résultat le plus faible).

❏ **NIV 6:** Réduit de 75% (arrondis à l'entier inférieur) les dégâts de type Ténèbres sur le Personnage.

☐ Estoc de Rédemption
C - A - PHY (FOR) - PM 1-3

Le Personnage effectue une attaque avec son arme et restaure 50% des dégâts infligés aux PV d'un allié au contact pour un coût de 1 PM.

❏ **NIV 2:** La restauration des PV affecte un allié jusqu'à 3 mètres.

❏ **NIV 4:** Permet de restaurer les PV d'un allié et de soigner une Altération d'Etat, pour un coût de 2 PM.

❏ **NIV 6:** Restaure 100% des dégâts infligés aux PV d'un allié, pour un coût de 3 PM.

☐ Onde de Choc Céleste
C - MA - MAG (SAG) - PM 3-6

Tous les ennemis dans un rayon de 5 mètres autour du personnage sont affectés par une onde de déflagration dorée, et subissent 1d4+1 de dégâts Sacrés et doivent réussir un Test CON 12 sous peine d'être Paralysés pendant 1 tour pour un coût de 3 PM.

Recharge: 2 tours

❏ **NIV 3:** Les dégâts passent à 1d6+2.

❏ **NIV 5:** Les dégâts passent à 2d6+3, la zone d'effet est étendue à 8 mètres pour un coût de 5 PM.

❏ **NIV 7:** Les dégâts passent à 2d8+4.

☐ Sanctuaire Sacré
C - MA - Soutien - 15m - PM 4-8

Le Personnage invoque une Colone de Lumière de 3 mètres de rayon autour d'un épicentre, pour un coût de 4 PM, pendant 2 tours. Les alliés régénèrent 1d4 PV au début de chaque tour et les ennemis de type Morts-vivants ou ayant une faiblesse à l'élément Sacré subissent les mêmes dégâts.

Limitation: 1 / Par rencontre

❏ **NIV 3:** Les PV restaurés sont de 1d4+4.

❏ **NIV 5:** Les PV restaurés sont de 1d6+4, pour un coût de 6 PM.

❏ **NIV 7:** Les PV restaurés sont de 2d6+4, pour un coût de 8 PM.