Tenue | Worlds Awakening

Personnage _____ Joueur _____

Tenue	Sur-Tenue	Classe
Guérisseur	☐	Croyant

Def PHY	+1	Def MAG	+1	Résistances	Vent, Ténèbres
Durabilité	MAX 6	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐		Faiblesses	

Capacités

☐ Ferveur Divine
C - M - Soutien

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.

Limitation: 1 / Par rencontre

- ❏ **NIV 3:** La récupération de PM passe à 2d4 PM par tour.
- ❏ **NIV 5:** La récupération de PM dure 3 tours.
- ❏ **NIV 7:** La récupération de PM passe à 2d6 PM par tour.

☐ Lance de Lumière
PC - MA - MAG (SAG) - 20m - PM 2-3

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.

Recharge: 1 tours

- ❏ **NIV 3:** Les dégâts passent à 2d4+2.
- ❏ **NIV 5:** Le malus de Def MAG des adversaires touchés passent à -2.
- ❏ **NIV 7:** Les dégâts passent à 2d6+4 et le coût passe à 3 PM.

☐ Lumière Purificatrice
PC - MA - MAG (SAG) - PM 2-3

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.

Recharge: 1 tours

- ❏ **NIV 2:** Les dégâts passent à 2d4+2.
- ❏ **NIV 4:** La portée augmente à 5 mètres de rayon.
- ❏ **NIV 6:** Les dégâts passent à 2d6+4 et le coût passe à 3 PM.

☐ Protection Divine
PC - MA - Soutien - PM 3-5

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.

Recharge: 2 tours

- ❏ **NIV 2:** Le bonus à la Def PHY et Def MAG passe à +2.
- ❏ **NIV 4:** Le bonus à la Def PHY et Def MAG passe à +3, le coût passe à 4 PM.
- ❏ **NIV 6:** Le bonus à la Def PHY et Def MAG passe à +4, le coût passe à 5 PM.

☐ Purification Protectrice
PC - MA - Soutien - PM 2-4

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.

Recharge: 2 tours

- ❏ **NIV 3:** Le bouclier dure 2 tours.
- ❏ **NIV 5:** Le bouclier rend 1d4+1 PV par tour et le coût passe à 3 PM.
- ❏ **NIV 7:** Le bouclier rend 1d6+1 PV par tour et le coût passe à 4 PM.

☐ Réanimation
PC - A - Soutien - PM 2-4

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.

- ❏ **NIV 2:** Réanimation rend 2d4+1 PV.
- ❏ **NIV 4:** Réanimation rend 2d4+3 PV, le coût passe à 3 PM.
- ❏ **NIV 6:** Réanimation rend 3d4+5 PV, le coût passe à 4 PM.

☐ Soin
PC - A - Soutien - 10m - PM 1-3

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.

- ❏ **NIV 2:** Le Soin restaure 2d4+2 PV.
- ❏ **NIV 4:** Le Soin restaure 2d4+6 PV pour un coût de 2 PM.
- ❏ **NIV 6:** Le Soin restaure 3d4+8 PV pour un coût de 3 PM.

☐ Soin Collectif
PC - MA - Soutien - 10m - PM 3-5

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.

Recharge: 1 tours

- ❏ **NIV 3:** Le Soin Collectif restaure 2d4 PV.
- ❏ **NIV 5:** Le Soin Collectif restaure 2d4+4 PV pour un coût de 4 PM.
- ❏ **NIV 7:** Le Soin Collectif restaure 3d4+6 PV pour un coût de 5 PM.