

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE _____ JOUEUR _____

TENUE _____ SUR-TENUE _____ CLASSE _____

Prophète _____ ☐ Croyant _____

Def PHY		Def MAG	+2	Résistances	Terre, Ténèbres							
Durabilité	M6X	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Faiblesses	

CAPACITÉS

☐ Appel Céleste

C - MA - Soutien - PM 2-4

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.

Limitation: 1 / Par rencontre

☐ NIV 3: L'appel céleste dure 2 tours, le coût passe à 3 PM.

☐ NIV 5: 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.

☐ NIV 7: L'appel céleste dure 3 tours, le coût passe à 4 PM.

☐ Orbe Astral

C - A - MAG (SAG) - 20m - PM 1-3

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.

☐ NIV 2: L'Orbe Astral touche automatiquement l'ennemi.

☐ NIV 4: Les dégâts de l'Orbe Astral passent à 2d4+3 et le coût passe à 2 PM.

☐ NIV 6: Les dégâts de l'Orbe Astral passent à 2d8+3 et le coût passe à 3 PM.

☐ Pluie d'Étoiles

C - MA - MAG (SAG) - 15m - PM 3-5

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.

Recharge: 2 tours

☐ NIV 3: La zone d'effet passe à 5 mètres de rayon.

☐ NIV 5: Les dégâts sacrés passent à 2d6+3, le coût passe à 4 PM.

☐ NIV 7: Les dégâts sacrés de la Pluie d'Étoiles ignorent les résistances des ennemis, le coût passe à 5 PM.

☐ Prémonition

C - A - Soutien - PM 1-3

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 la Def MAG.

Recharge: 2 tours

☐ NIV 2: Le bonus à la Def PHY et Def MAG passe à +2.

☐ NIV 4: La prémonition dure 2 tours, le coût passe à 2 PM.

☐ NIV 6: Le bonus à la Def PHY et Def MAG passe à +3, le coût passe à 3 PM.

☐ Rayonnement Céleste

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

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.

Recharge: 2 tours

☐ NIV 3: Les dégâts passent à 2d4+1.

☐ NIV 5: Les dégâts passent à 2d4+3, le coût passe à 3 PM.

☐ NIV 7: Les dégâts passent à 2d4+5, le coût passe à 4 PM.

☐ Vision Astrale

PC - PM 2-4

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.

☐ NIV 2: La vision astrale peut permettre d'entrer en communication avec un allié pour 1 PM supplémentaire.

☐ NIV 4: Le personnage peut obtenir une vision d'un futur proche, mais cela consomme 4 PM.

☐ NIV 6: Le coût de la vision astrale est réduit à 2 PM par utilisation (3 PM si communication avec un allié).

☐ Éclipse Maléfique

C - MA - MAG (SAG) - 20m - PM 3-5

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.

Recharge: 2 tours

☐ NIV 3: Le malus au test d'attaque passe à -3.

☐ NIV 5: Le malus au test d'attaque passe à -4, le coût passe à 4 PM.

☐ NIV 7: Le malus au test d'attaque passe à -5, le coût passe à 5 PM.

☐ Étoile Guérisseuse

PC - MA - Soutien - PM 2-4

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.

☐ NIV 2: Les PV restaurés passent à 2d4+1.

☐ NIV 4: Les PV restaurés passent à 2d4+4, le coût passe à 3 PM.

☐ NIV 6: Les PV restaurés passent à 3d4+6, le coût passe à 4 PM.