

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE Louks Zak Nokss JOUEUR Sëlinaël

TENUE Prophète SUR-TENUE CLASSE Croyant

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

CAPACITÉS

<p><input checked="" type="checkbox"/> Vision Astrale PC</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"> <input type="checkbox"/> NIV 2: La vision astrale peut permettre d'entrer en communication avec un allié pour 1 PM supplémentaire. <input type="checkbox"/> NIV 4: Le personnage peut obtenir une vision d'un futur proche, mais cela consomme 4 PM. <input type="checkbox"/> NIV 6: Le coût de la vision astrale est réduit à 2 PM par utilisation (3 PM si communication avec un allié). 	<p><input checked="" type="checkbox"/> Étoile Guérisseuse PC - MA - SOUTIEN</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"> <input checked="" type="checkbox"/> NIV 2: Les PV restaurés passent à 2d4+1. <input type="checkbox"/> NIV 4: Les PV restaurés passent à 2d4+4, le coût passe à 3 PM. <input type="checkbox"/> NIV 6: Les PV restaurés passent à 3d4+6, le coût passe à 4 PM.
<p><input type="checkbox"/> Éclipse Maléfique C - MA - MAG (SAG) - 20m</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>Temps de rechargement: 2 tour(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> NIV 3: Le malus au test d'attaque passe à -3. <input type="checkbox"/> NIV 5: Le malus au test d'attaque passe à -4, le coût passe à 4 PM. <input type="checkbox"/> NIV 7: Le malus au test d'attaque passe à -5, le coût passe à 5 PM. 	<p><input checked="" type="checkbox"/> Appel Céleste C - MA - SOUTIEN</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>Limitation: 1 / Rencontre</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> NIV 3: L'appel céleste dure 2 tours, le coût passe à 3 PM. <input type="checkbox"/> 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. <input type="checkbox"/> NIV 7: L'appel céleste dure 3 tours, le coût passe à 4 PM.
<p><input type="checkbox"/> Prémonition C - A - SOUTIEN</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>Temps de rechargement: 2 tour(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> NIV 2: Le bonus à la Def PHY et Def MAG passe à +2. <input type="checkbox"/> NIV 4: La prémonition dure 2 tours, le coût passe à 2 PM. <input type="checkbox"/> NIV 6: Le bonus à la Def PHY et Def MAG passe à +3, le coût passe à 3 PM. 	<p><input type="checkbox"/> Pluie d'Étoiles C - MA - MAG (SAG) - 15m</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>Temps de rechargement: 2 tour(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> NIV 3: La zone d'effet passe à 5 mètres de rayon. <input type="checkbox"/> NIV 5: Les dégâts sacrés passent à 2d6+3, le coût passe à 4 PM. <input type="checkbox"/> NIV 7: Les dégâts sacrés de la Pluie d'Étoiles ignorent les résistances des ennemis, le coût passe à 5 PM.
<p><input checked="" type="checkbox"/> Orbe Astral C - A - MAG (SAG) - 20m</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"> <input checked="" type="checkbox"/> NIV 2: L'Orbe Astral touche automatiquement l'ennemi. <input type="checkbox"/> NIV 4: Les dégâts de l'Orbe Astral passent à 2d4+3 et le coût passe à 2 PM. <input type="checkbox"/> NIV 6: Les dégâts de l'Orbe Astral passent à 2d8+3 et le coût passe à 3 PM. 	<p><input type="checkbox"/> Rayonnement Céleste C - MA - MAG (SAG) - 10m</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>Temps de rechargement: 2 tour(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> NIV 3: Les dégâts passent à 2d4+1. <input type="checkbox"/> NIV 5: Les dégâts passent à 2d4+3, le coût passe à 3 PM. <input type="checkbox"/> NIV 7: Les dégâts passent à 2d4+5, le coût passe à 4 PM.