

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE Narglub JOUEUR @rkelek (partie Genette - Zhorlamak)

TENUE Exorciste SUR-TENUE CLASSE Croyant

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

CAPACITÉS

<p><input type="checkbox"/> Résistance à la Corruption P</p> <p>Le personnage a développé une grande résistance à la corruption et aux altérations d'état maléfiques. Il bénéficie d'un bonus de +1 à sa Def MAG.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 2: Le bonus à la Def MAG passe à +2.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 4: Le personnage est immunisé contre les altérations d'état lancées par des créatures démoniaques ou mort-vivantes.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: Le bonus à la Def MAG passe à +3.</p>	<p><input type="checkbox"/> Châtiment Divin C - MA - MAG (SAG) - 20m</p> <p>Le personnage inflige un châtiment divin à un ennemi, infligeant 1d6 de dégâts sacrés pour un coût de 3 PM. De plus, la cible subit un malus de -1 à ses tests d'attaque et à sa Def MAG pendant 2 tours.</p> <p>Temps de rechargement: 2 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 3: Les dégâts passent à 2d6+1 et le malus aux tests d'attaque et ainsi qu'à sa Def MAG passe à -2.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 5: Le châtiment divin touche également les créatures démoniaque ou non-vivante dans un rayon de 3 mètres autour de la cible principale, le coût passe à 4 PM.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 7: Le châtiment divin inflige 2d6+3 de dégâts et réduit la Def MAG de la cible principale à 0 pendant 1 tour pour un coût de 5 PM.</p>
<p><input type="checkbox"/> Purge des Ténèbres C - MA - MAG (SAG)</p> <p>Le personnage inflige 1d6+1 de dégâts sacrés aux créatures démoniaque ou non-vivante dans un rayon de 2 mètres pour un coût de 2 PM.</p> <p>Temps de rechargement: 1 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 3: Les dégâts sacrés passent à 2d6+3.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 5: Les dégâts sacrés passent à 2d8+3, le rayon d'attaque passe à 5 mètres, le coût passe à 3 PM.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 7: Les dégâts sacrés passent à 2d8+8, le coût passe à 4 PM.</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Exorcisme C - A - MAG (SAG) - 15m</p> <p>Le personnage peut lancer un rituel d'exorcisme pour chasser les forces maléfiques. En dépensant 2 PM, il inflige 1d4+1 de dégâts sacré à un ennemi.</p> <p>Temps de rechargement: 1 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 2: Les dégâts sacrés passent à 1d6+1.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 4: L'Exorcisme purge les altérations d'état maléfiques des personnages joueurs dans un rayon de 5 mètres autour du personnage, le coût passe à 3 PM.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: Les dégâts sacrés passent à 2d8+5 et le coût passe à 4 PM.</p>
<p><input type="checkbox"/> Détection du Mal P</p> <p>Le personnage peut détecter la présence du mal dans son environnement. Il bénéficie d'un bonus de +1 en SAG.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 2: Le bonus en SAG passe à +2.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 4: Le bonus en SAG passe à +3.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: Le bonus en SAG passe à +4.</p>	<p><input type="checkbox"/> Sceau de Jugement C - MA - MAG (SAG) - 20m</p> <p>Le personnage marque un ennemi avec le Sceau de Jugement, infligeant 1d6+1 de dégâts sacrés pour un coût de 3 PM. Pendant 2 tours, tous les alliés bénéficient d'un bonus de +2 aux tests d'attaque contre la cible marquée.</p> <p>Temps de rechargement: 2 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 3: Le bonus aux tests d'attaque contre la cible marquée passe à +3.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 5: Les dégâts passent à 2d6+3 et le coût passe à 4 PM.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 7: Toutes les résistances de la cible sont ignorées pendant la durée du Sceau de Jugement, le coût passe à 5 PM.</p>
<p><input type="checkbox"/> Châtiment de l'Hérétique C - MA - MAG (SAG) - 15m</p> <p>Le personnage inflige 1d4+1 de dégâts sacrés pour un coût de 3 PM. Si la cible est une créature démoniaque ou non-vivante, les dégâts sont doublés.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 3: Les dégâts passent à 2d4+3.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 5: Les dégâts passent à 2d8+3, le coût passe à 4 PM.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 7: Les dégâts passent à 2d8+8, le coût passe à 5 PM.</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Champ de Purification C - MA - SOUTIEN</p> <p>Le personnage crée un Champ de Purification sacrée dans un rayon de 5 mètres autour de lui pour un coût de 1 PM. Pendant 2 tours, ce champ soigne tous les alliés de 1d4 PV à chaque début de leur tour.</p> <p>Temps de rechargement: 2 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 2: Le champ purifie les altérations d'état.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 4: Le champ soigne 1d6 PV, le coût passe à 2 PM.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: Le champ soigne 1d8 PV, le coût passe à 3 PM.</p>