

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE Jaina riascoué JOUEUR Bahamuth

TENUE Guérisseur SUR-TENUE CLASSE Croyant

Def PHY	+1	Def MAG	+1	Résistances	Vent, Ténèbre		
Durabilité	M6X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Faiblesses	

CAPACITÉS

<p><input checked="" type="checkbox"/> Soin PC - A - SOUTIEN - 10m</p> <p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> NIV 2: Le Soin restaure 2d4+2 PV. <input type="checkbox"/> NIV 4: Le Soin restaure 2d4+6 PV pour un coût de 2 PM. <input type="checkbox"/> NIV 6: Le Soin restaure 3d4+8 PV pour un coût de 3 PM. 	<p><input type="checkbox"/> Soin Collectif PC - MA - SOUTIEN - 10m</p> <p>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.</p> <p>Temps de rechargement: 1 tour(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> NIV 3: Le Soin Collectif restaure 2d4 PV. <input type="checkbox"/> NIV 5: Le Soin Collectif restaure 2d4+4 PV pour un coût de 4 PM. <input type="checkbox"/> NIV 7: Le Soin Collectif restaure 3d4+6 PV pour un coût de 5 PM.
<p><input type="checkbox"/> Réanimation PC - A - SOUTIEN</p> <p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> NIV 2: Réanimation rend 2d4+1 PV. <input type="checkbox"/> NIV 4: Réanimation rend 2d4+3 PV, le coût passe à 3 PM. <input type="checkbox"/> NIV 6: Réanimation rend 3d4+5 PV, le coût passe à 4 PM. 	<p><input type="checkbox"/> Purification Protectrice PC - MA - SOUTIEN</p> <p>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.</p> <p>Temps de rechargement: 2 tour(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> NIV 3: Le bouclier dure 2 tours. <input type="checkbox"/> NIV 5: Le bouclier rend 1d4+1 PV par tour et le coût passe à 3 PM. <input type="checkbox"/> NIV 7: Le bouclier rend 1d6+1 PV par tour et le coût passe à 4 PM.
<p><input type="checkbox"/> Protection Divine PC - MA - SOUTIEN</p> <p>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.</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: Le bonus à la Def PHY et Def MAG passe à +3, le coût passe à 4 PM. <input type="checkbox"/> NIV 6: Le bonus à la Def PHY et Def MAG passe à +4, le coût passe à 5 PM. 	<p><input type="checkbox"/> Lumière Purificatrice PC - MA - MAG (SAG)</p> <p>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.</p> <p>Temps de rechargement: 1 tour(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> NIV 2: Les dégâts passent à 2d4+2. <input type="checkbox"/> NIV 4: La portée augmente à 5 mètres de rayon. <input type="checkbox"/> NIV 6: Les dégâts passent à 2d6+4 et le coût passe à 3 PM.
<p><input checked="" type="checkbox"/> Lance de Lumière PC - MA - MAG (SAG) - 20m</p> <p>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.</p> <p>Temps de rechargement: 1 tour(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> NIV 3: Les dégâts passent à 2d4+2. <input type="checkbox"/> NIV 5: Le malus de Def MAG des adversaires touchés passent à -2. <input type="checkbox"/> NIV 7: Les dégâts passent à 2d6+4 et le coût passe à 3 PM. 	<p><input type="checkbox"/> Ferveur Divine C - M - SOUTIEN</p> <p>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.</p> <p>Limitation: 1 / Rencontre</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> NIV 3: La récupération de PM passe à 2d4 PM par tour. <input type="checkbox"/> NIV 5: La récupération de PM dure 3 tours. <input type="checkbox"/> NIV 7: La récupération de PM passe à 2d6 PM par tour.