

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE _____ JOUEUR _____

TENUE _____ SUR-TENUE _____ CLASSE _____

Exorciste _____ ☐ Croyant _____

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

CAPACITÉS

☐ **Champ de Purification** C - MA - Soutien - PM 1-3

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.

Recharge: 2 tours

☐ **NIV 2:** Le champ purifie les altérations d'état.

☐ **NIV 4:** Le champ soigne 1d6 PV, le coût passe à 2 PM.

☐ **NIV 6:** Le champ soigne 1d8 PV, le coût passe à 3 PM.

☐ **Châtiment Divin** C - MA - MAG (SAG) - 20m - PM 3-5

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 et à sa Def MAG pendant 2 tours.

Recharge: 2 tours

☐ **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.

☐ **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.

☐ **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.

☐ **Châtiment de l'Hérétique** C - MA - MAG (SAG) - 15m - PM 3-5

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.

☐ **NIV 3:** Les dégâts passent à 2d4+3.

☐ **NIV 5:** Les dégâts passent à 2d8+3, le coût passe à 4 PM.

☐ **NIV 7:** Les dégâts passent à 2d8+8, le coût passe à 5 PM.

☐ **Détection du Mal** P

Le personnage peut détecter la présence du mal dans son environnement. Il bénéficie d'un bonus de +1 en SAG.

☐ **NIV 2:** Le bonus en SAG passe à +2.

☐ **NIV 4:** Le bonus en SAG passe à +3.

☐ **NIV 6:** Le bonus en SAG passe à +4.

☐ **Exorcisme** C - A - MAG (SAG) - 15m - PM 2-4

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.

Recharge: 1 tours

☐ **NIV 2:** Les dégâts sacrés passent à 1d6+1.

☐ **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.

☐ **NIV 6:** Les dégâts sacrés passent à 2d8+5 et le coût passe à 4 PM.

☐ **Purge des Ténèbres** C - MA - MAG (SAG) - PM 2-4

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.

Recharge: 1 tours

☐ **NIV 3:** Les dégâts sacrés passent à 2d6+3.

☐ **NIV 5:** Les dégâts sacrés passent à 2d8+3, le rayon d'attaque passe à 5 mètres, le coût passe à 3 PM.

☐ **NIV 7:** Les dégâts sacrés passent à 2d8+8, le coût passe à 4 PM.

☐ **Résistance à la Corruption** 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.

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

☐ **NIV 4:** Le personnage est immunisé contre les altérations d'état lancées par des créatures démoniaques ou mort-vivantes.

☐ **NIV 6:** Le bonus à la Def MAG passe à +3.

☐ **Sceau de Jugement** C - MA - MAG (SAG) - 20m - PM 3-5

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.

Recharge: 2 tours

☐ **NIV 3:** Le bonus aux tests d'attaque contre la cible marquée passe à +3.

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

☐ **NIV 7:** Toutes les résistances de la cible sont ignorées pendant la durée du Sceau de Jugement, le coût passe à 5 PM.