

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE _____ JOUEUR _____

TENUE _____ SUR-TENUE _____ CLASSE _____

Protecteur Combattant

Def PHY	<input type="text" value="+2"/>	Def MAG	<input type="text" value="+2"/>	Résistances	Contondant, Tranchant, Vent						
Durabilité	<input type="text" value="10"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Faiblesses	Foudre

CAPACITÉS

<p><input type="checkbox"/> Bouclier de Garde C - MA - SOUTIEN</p> <p>Le personnage peut activer le Bouclier de Garde pour augmenter sa défense physique (+2 Def PHY) et sa défense magique (+2 Def MAG) pour le prochain tour.</p> <p>Temps de rechargement: 2 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 2: Augmente la défense physique à (+3 Def PHY) et la défense magique à (+3 Def MAG).</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 4: Augmente la durée à 2 tours.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: Augmente la défense physique à (+4 Def PHY) et la défense magique à (+4 Def MAG).</p>	<p><input type="checkbox"/> Lien Protecteur P</p> <p>Une fois par tour, le personnage peut s'il le souhaite transférer 1d6 des dégâts subis par un allié vers lui-même.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 3: Les dégâts transférés passent à 2d6 mais le personnage ne subit que 1d6 de dégâts.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 5: Les dégâts transférés passent à 2d8 mais le personnage ne subit que 1d8 de dégâts.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 7: Les dégâts transférés passent à 2d10 mais le personnage ne subit que 1d10 de dégâts.</p>
<p><input type="checkbox"/> Provocation C - G</p> <p>Le personnage peut provoquer 1 ennemi, attirant son attention et le forçant à attaquer le personnage lors du prochain tour.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 3: Peut provoquer jusqu'à 2 ennemis.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 5: Peut provoquer jusqu'à 3 ennemis.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 7: Peut provoquer jusqu'à 4 ennemis.</p>	<p><input type="checkbox"/> Rempart Vivant C - MA - SOUTIEN</p> <p>Le personnage peut activer le Rempart Vivant pour protéger ses alliés. Il crée un bouclier magique qui absorbe les dégâts pendant 1 tour, réduisant tous les dégâts subis par les alliés de 1d6.</p> <p>Temps de rechargement: 3 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 2: Augmente la durée à 2 tours.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 4: Réduit les dégâts subis par les alliés à 2d6.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: Augmente la durée à 3 tours et réduit les dégâts subis par les alliés à 3d6.</p>
<p><input type="checkbox"/> Protection Totale C - MA</p> <p>Le personnage peut activer la Protection Totale pour intercepter les attaques dirigées contre ses alliés. Il devient la cible des attaques à la place de ses alliés pendant 1 tour, les dégâts subis sont réduits de 1d4+2.</p> <p>Temps de rechargement: 2 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 3: Augmente la durée à 2 tours.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 5: Les dégâts subis sont réduits de 2d6.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 7: Les dégâts subis sont réduits de 2d6+3.</p>	<p><input type="checkbox"/> Frappe Dévastatrice C - MA - PHY (FOR)</p> <p>Le personnage peut utiliser deux D20 pour son test d'attaque et garde le meilleur résultat. Si l'attaque réussit, le personnage effectue une attaque puissante infligeant 2d4 de dégâts supplémentaires.</p> <p>Temps de rechargement: 3 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 2: Les dégâts supplémentaires passent à 2d6+2.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 4: Les dégâts supplémentaires passent à 2d8+4.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: Les dégâts supplémentaires passent à 2d10+8.</p>
<p><input type="checkbox"/> Charge Défensive C - MA - PHY (FOR) - 10m</p> <p>Le personnage peut charger un ennemi ne se trouvant pas à son contact, infligeant les dégâts de l'arme principale et le déséquilibrant. L'ennemi subit 1d4 de dégâts supplémentaires et est étourdi pendant 1 tour, l'empêchant d'agir mais pas de se défendre.</p> <p>Temps de rechargement: 1 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 2: Augmente les dégâts supplémentaires de charge à 1d4+1.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 4: Augmente les dégâts supplémentaires de charge à 2d4+2.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: Augmente les dégâts supplémentaires de charge à 2d4+5.</p>	<p><input type="checkbox"/> Régénération Rapide C - G</p> <p>Le personnage récupère 1d4+2 PV.</p> <p>Limitation: 1 / Jour</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 2: La régénération passe à 2d4+8 PV.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 4: La régénération passe à 2d6+10 PV.</p> <p><input type="checkbox"/> NIV 6: La régénération passe à 2d8+14 PV.</p>