



# TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE Granith Gry JOUEUR Genette

TENUE Protecteur SUR-TENUE  CLASSE Combattant

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

## CAPACITÉS

<p><input type="checkbox"/> <b>Bouclier de Garde</b> <span style="float: right;">C - MA - SOUTIEN</span></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><b>Temps de rechargement:</b> 2 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 2:</b> Augmente la défense physique à (+3 Def PHY) et la défense magique à (+3 Def MAG).</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 4:</b> Augmente la durée à 2 tours.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 6:</b> Augmente la défense physique à (+4 Def PHY) et la défense magique à (+4 Def MAG).</p>	<p><input type="checkbox"/> <b>Lien Protecteur</b> <span style="float: right;">P</span></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"/> <b>NIV 3:</b> Les dégâts transférés passent à 2d6 mais le personnage ne subit que 1d6 de dégâts.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 5:</b> Les dégâts transférés passent à 2d8 mais le personnage ne subit que 1d8 de dégâts.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 7:</b> Les dégâts transférés passent à 2d10 mais le personnage ne subit que 1d10 de dégâts.</p>
<p><input type="checkbox"/> <b>Provocation</b> <span style="float: right;">C - G</span></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"/> <b>NIV 3:</b> Peut provoquer jusqu'à 2 ennemis.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 5:</b> Peut provoquer jusqu'à 3 ennemis.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 7:</b> Peut provoquer jusqu'à 4 ennemis.</p>	<p><input type="checkbox"/> <b>Rempart Vivant</b> <span style="float: right;">C - MA - SOUTIEN</span></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><b>Temps de rechargement:</b> 3 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 2:</b> Augmente la durée à 2 tours.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 4:</b> Réduit les dégâts subis par les alliés à 2d6.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 6:</b> Augmente la durée à 3 tours et réduit les dégâts subis par les alliés à 3d6.</p>
<p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Protection Totale</b> <span style="float: right;">C - MA</span></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><b>Temps de rechargement:</b> 2 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 3:</b> Augmente la durée à 2 tours.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 5:</b> Les dégâts subis sont réduits de 2d6.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 7:</b> Les dégâts subis sont réduits de 2d6+3.</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Frappe Dévastatrice</b> <span style="float: right;">C - MA - PHY (FOR)</span></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><b>Temps de rechargement:</b> 3 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 2:</b> Les dégâts supplémentaires passent à 2d6+2.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 4:</b> Les dégâts supplémentaires passent à 2d8+4.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 6:</b> Les dégâts supplémentaires passent à 2d10+8.</p>
<p><input type="checkbox"/> <b>Charge Défensive</b> <span style="float: right;">C - MA - PHY (FOR) - 10m</span></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><b>Temps de rechargement:</b> 1 tour(s)</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 2:</b> Augmente les dégâts supplémentaires de charge à 1d4+1.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 4:</b> Augmente les dégâts supplémentaires de charge à 2d4+2.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 6:</b> Augmente les dégâts supplémentaires de charge à 2d4+5.</p>	<p><input type="checkbox"/> <b>Régénération Rapide</b> <span style="float: right;">C - G</span></p> <p>Le personnage récupère 1d4+2 PV.</p> <p><b>Limitation:</b> 1 / Jour</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 2:</b> La régénération passe à 2d4+8 PV.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 4:</b> La régénération passe à 2d6+10 PV.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>NIV 6:</b> La régénération passe à 2d8+14 PV.</p>