

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE_____ JOUEUR_____

TENUE_____ SUR-TENUE_____ CLASSE_____

Protecteur_____ ☐ _____ Combattant_____

Def PHY

+2

Def MAG

+2

Résistances

Contondant, Tranchant, Vent

Durabilité

10

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

Faiblesses

Foudre

CAPACITÉS

☐ **Bouclier de Garde**

C - MA - Soutien

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.
Recharge: 2 tours
☐ **NIV 2:** Augmente la défense physique à (+3 Def PHY) et la défense magique à (+3 Def MAG).
☐ **NIV 4:** Augmente la durée à 2 tours.
☐ **NIV 6:** Augmente la défense physique à (+4 Def PHY) et la défense magique à (+4 Def MAG).

☐ **Charge Défensive**

C - MA - PHY (FOR)

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.
Recharge: 1 tours
☐ **NIV 2:** Augmente les dégâts supplémentaires de charge à 1d4+1.
☐ **NIV 4:** Augmente les dégâts supplémentaires de charge à 2d4+2.
☐ **NIV 6:** Augmente les dégâts supplémentaires de charge à 2d4+5.

☐ **Frappe Dévastatrice**

C - MA - PHY (FOR)

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.
Recharge: 3 tours
☐ **NIV 2:** Les dégâts supplémentaires passent à 2d6+2.
☐ **NIV 4:** Les dégâts supplémentaires passent à 2d8+4.
☐ **NIV 6:** Les dégâts supplémentaires passent à 2d10+8.

☐ **Lien Protecteur**

P

Une fois par tour, le personnage peut s'il le souhaite transférer 1d6 des dégâts subis par un allié vers lui-même.
☐ **NIV 3:** Les dégâts transférés passent à 2d6 mais le personnage ne subit que 1d6 de dégâts.
☐ **NIV 5:** Les dégâts transférés passent à 2d8 mais le personnage ne subit que 1d8 de dégâts.
☐ **NIV 7:** Les dégâts transférés passent à 2d10 mais le personnage ne subit que 1d10 de dégâts.

☐ **Protection Totale**

C - MA

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.
Recharge: 2 tours
☐ **NIV 3:** Augmente la durée à 2 tours.
☐ **NIV 5:** Les dégâts subis sont réduits de 2d6.
☐ **NIV 7:** Les dégâts subis sont réduits de 2d6+3.

☐ **Provocation**

C - G

Le personnage peut provoquer 1 ennemi, attirant son attention et le forçant à attaquer le personnage lors du prochain tour.
☐ **NIV 3:** Peut provoquer jusqu'à 2 ennemis.
☐ **NIV 5:** Peut provoquer jusqu'à 3 ennemis.
☐ **NIV 7:** Peut provoquer jusqu'à 4 ennemis.

☐ **Rempart Vivant**

C - MA - Soutien

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.
Recharge: 3 tours
☐ **NIV 2:** Augmente la durée à 2 tours.
☐ **NIV 4:** Réduit les dégâts subis par les alliés à 2d6.
☐ **NIV 6:** Augmente la durée à 3 tours et réduit les dégâts subis par les alliés à 3d6.

☐ **Régénération Rapide**

C - G

Le personnage récupère 1d4+2 PV.
Limitation: 1 / Par jour
☐ **NIV 2:** La régénération passe à 2d4+8 PV.
☐ **NIV 4:** La régénération passe à 2d6+10 PV.
☐ **NIV 6:** La régénération passe à 2d8+14 PV.