Outfit | Worlds Awakening

Character _____ **Player** _____

Outfit | **Over-Outfit** | **Classe**

Hacker (En cours) | ☐ | Adepte des flux Physiques et Psychiques

Def PHY	+1	**Def MAG**	+0	**Resistances**	Lightning
Durability	MAX 7 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐			**Weaknesses**	

Abilities

☐ Blackout Sensoriel
C - MA - PHY (DEX)

Inflige Inaction à un ennemi pendant 2 tours et inflige 1d6 de dégâts de Foudre.

Cooldown: 2 turns

❏ **LVL 2:** Les dégâts de Foudre passent à 2d6.
❏ **LVL 4:** Les dégâts de Foudre passent à 3d6.
❏ **LVL 6:** Les dégâts de Foudre passent à 4d6.

☐ Blindage Virtuel
C - A - Support

Octroie au personnage un bouclier magnétique absorbant 1d4+4 de dégâts pendant 2 tours et lui confère une immunité aux malus de la Déf PHY et Déf MAG.

Cooldown: 2 turns

❏ **LVL 2:** Le bouclier absorbe 1d6+6 de dégâts.
❏ **LVL 4:** Le bouclier absorbe 1d8+8 de dégâts.
❏ **LVL 6:** Le bouclier absorbe 1d12+10 de dégâts.

☐ Grenade Electro
C - MA - PHY (DEX) - 10m

Le Personnage lance une grenade et inflige 1d6+2 de dégâts de Foudre à une cible ainsi qu'aux alliés et ennemis au contact.

Limitation: 2 / Per encounter

❏ **LVL 3:** Les dégâts passent à 2d6+2.
❏ **LVL 5:** Les dégâts passent à 2d6+5.
❏ **LVL 7:** Les dégâts passent à 2d8+6.

☐ Effacement Rétinien et Sensoriel
PC - MA - PHY (DEX) - 3m

Aveugle tous les ennemis dans un rayon de 3 mètres pendant 2 tours. Les test d'attaques sont avec désavantage (Effectuer le test 2 fois et ne garder que le résultat le plus faible), et ils ne peuvent plus cibler les personnages au-delà de 10 mètres.

Limitation: 1 / Per encounter

❏ **LVL 3:** Augmente le rayon de l'aveuglement à 5 mètres.
❏ **LVL 5:** Augmente le rayon de l'aveuglement à 8 mètres.
❏ **LVL 7:** Réduit la portée de ciblage des ennemis à 5 mètres maximum.

☐ Implant Cognitif
C - MA - PHY (DEX)

Force un ennemi attaquer un de ses propres alliés ou à se déplacer vers une position désignée par le Personnage lors de son prochain tour (Seulement 1 action). Si l'action est directement mortelle pour la cible, cette dernière brise le contrôle par son instinct de survie.

Limitation: 1 / Per encounter

❏ **LVL 2:** Le Personnage peut faire effectuer à la cible une action de mouvement et une attaque.
❏ **LVL 4:** Le Personnage peut faire effectuer à la cible, l'utilisation de l'une de ses Capacité.
❏ **LVL 6:** L'effet dure 2 tours.

☐ Overclocking
C - A - Support

Augmente la vitesse d'action d'un allié, permettant d'effectuer 2 attaques (Capacités exclues) en sacrifiant son action de Mouvement, pendant 2 tours. Au terme des 2 tours, personnage ciblé subit un tour de récupération avec Paralysie et Inaction.

Cooldown: 3 turns

❏ **LVL 3:** Pendant l'effet, la cible peut effectuer 2 attaques et une action de Mouvement.
❏ **LVL 5:** Pendant le tour de récupération, la cible peut effectuer une action de Mouvement.
❏ **LVL 7:** Pendant l'effet, la cible peut remplacer l'une des 2 attaques par une Capacité.

☐ Renforcement Défensif
P

Le Personnage entretient son physique et bénéficie d'un bonus de +1 en CON.

❏ **LVL 3:** Le bonus en CON passe à +2.
❏ **LVL 5:** Le bonus en CON passe à +3.
❏ **LVL 7:** Le bonus en CON passe à +4.

☐ Surcharge neuronale
C - A - PHY (DEX) - 10m

Annule 1 altération d'état bénéfique à une cible.

Cooldown: 1 turns

❏ **LVL 3:** Annule 2 altérations d'état bénéfiques à une cible.
❏ **LVL 5:** L'effet affecte les ennemis jusqu'à 5 mètres autour de la cible choisie.
❏ **LVL 7:** Annule 2 altérations d'état bénéfiques aux cibles ou une Capacité passive permanente à une cible unique.