

OUTFIT | WORLDS AWAKENING

CHARACTER\_\_\_\_\_PLAYER\_\_\_\_\_

OUTFITOVER-OUTFITCLASSE

Hacker (En cours)\_\_\_\_\_Adepte des flux Physiques et Psychiques\_\_\_\_\_

Def PHY

+1

Def MAG

+0

Resistances

Lightning

Durability

M7X

Weaknesses

ABILITIES

☐

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.

☐

Blindage Virtuel

C - A - Support

Octroie à un allié un bouclier magnétique absorbant 1d4+4 de dégâts pendant 2 tours et lui confère une immunité totale aux effets de piratage et de contrôle électronique.

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.

☐

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 la portée de l'aveuglement à 5 mètres.

☐ LVL 5:

Augmente la portée de l'aveuglement à 8 mètres.

☐ LVL 7:

Réduit la portée de ciblage des ennemis à 5 mètres.

☐

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.

☐

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).

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 une 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.

☐

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.

☐

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.