

OUTFIT | WORLDS AWAKENING

CHARACTER_____

PLAYER_____

OUTFIT

OVER-OUTFIT

CLASSE

Fusiller (en cours)

□

Adeptes des flux Physiques et Psychiques

Def PHY	+1	Def MAG	+0	Resistances	Bludgeoning, Earth
Durability	9X			Weaknesses	

ABILITIES

Tir de Suppression Tactique C - MA - PHY (STR) - 6m Cible un ennemi pendant 2 tours. Ce dernier subit les dégâts de l'arme à distance du Personnage en cas de Mouvement. Cooldown: 3 turns LVL 2: La portée du Tir de Suppression est augmentée à 10 mètres. LVL 4: Au début de son tour, la Cible subit les dégâts de l'arme à distance du Personnage. LVL 6: La portée du Tir de Suppression est augmentée à 15 mètres.	Munitions Perforantes au Tungstène C - MA - Support Pendant les 2 prochaines attaques à distance du Personnage, La Cible subit un malus de 20% (arrondis à l'entier inférieur) à sa Déf PHY. Limitation: 1 / Per encounter LVL 3: La Cible subit un malus de 30% à sa Déf PHY. LVL 5: La Cible subit un malus de 40% à sa Déf PHY. LVL 7: La Cible subit un malus de 50% à sa Déf PHY.
Obus incendiaire C - A - PHY (STR) - 15m Le Personnage tire une munition spéciale qui ajoute l'élément Feu aux dégâts de l'arme et applique une brûlure persistante qui inflige 1d4 de dégâts de Feu pendant 3 tours. Cooldown: 3 turns LVL 3: Le brûlure persistante fait désormais 1d8 de dégâts. LVL 5: Le brûlure persistante fait désormais 2d8 de dégâts. LVL 7: Le brûlure persistante fait désormais 3d8 de dégâts.	Grenade Sismique C - MA - PHY (STR) - 10m Le Personnage Lance un explosif sur une case ciblée. Inflige 1d6+1 de dégâts de Terre dans un rayon de 4 mètres et projette les ennemis de 4 mètres à l'opposé de l'épicentre de l'explosion. Limitation: 2 / Per encounter Cooldown: 2 turns LVL 2: Les dégâts de Terre passent à 2d6+2. LVL 4: Les dégâts de Terre passent à 2d8+5. LVL 6: Les dégâts de Terre passent à 2d8+6.