

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE _____ JOUEUR _____

TENUE _____ SUR-TENUE _____ CLASSE _____

Hacker _____ ☐ Adepte des flux Physiques _____

Def PHY	+1	Def MAG	+0	Résistances	Foudre
Durabilité	MAX	☐	☐	Faiblesses	

CAPACITÉS

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

Annule 1 altération d'état bénéfique à une cible.

Recharge: 1 tours

☐ **NIV 3:** Annule 2 altérations d'état bénéfiques à une cible.

☐ **NIV 5:** L'effet affecte les ennemis jusqu'à 5 mètres autour de la cible choisie.

☐ **NIV 7:** Annule 2 altérations d'état bénéfiques aux cibles ou une Capacité passive permanente à une cible unique.

☐ **Blindage Virtuel** C - A - Soutien

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.

Recharge: 2 tours

☐ **NIV 2:** Le bouclier absorbe 1d6+6 de dégâts.

☐ **NIV 4:** Le bouclier absorbe 1d8+8 de dégâts.

☐ **NIV 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 / Par rencontre

☐ **NIV 3:** Augmente la portée de l'aveuglement à 5 mètres.

☐ **NIV 5:** Augmente la portée de l'aveuglement à 8 mètres.

☐ **NIV 7:** Réduit la portée de ciblage des ennemis à 5 mètres.

☐ **Charge 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 / Par rencontre

☐ **NIV 3:** Les dégâts passent à 2d6+2.

☐ **NIV 5:** Les dégâts passent à 2d6+5.

☐ **NIV 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 / Par rencontre

☐ **NIV 2:** Le Personnage peut faire effectuer à la cible une action de mouvement et une attaque.

☐ **NIV 4:** Le Personnage peut faire effectuer à la cible une Capacité.

☐ **NIV 6:** L'effet dure 2 tours.

☐ **Overclocking** C - A - Soutien

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.

Recharge: 3 tours

☐ **NIV 3:** Pendant l'effet, la cible peut effectuer 2 attaques et une action de Mouvement.

☐ **NIV 5:** Pendant le tour de récupération, la cible peut effectuer une action de Mouvement.

☐ **NIV 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.

Recharge: 2 tours

☐ **NIV 2:** Les dégâts de Foudre passent à 2d6.

☐ **NIV 4:** Les dégâts de Foudre passent à 3d6.

☐ **NIV 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.

☐ **NIV 3:** Le bonus en CON passe à +2.

☐ **NIV 5:** Le bonus en CON passe à +3.

☐ **NIV 7:** Le bonus en CON passe à +4.