

TENUE | WORLDS AWAKENING

PERSONNAGE_____

JOUEUR_____

TENUE

SUR-TENUE

CLASSE

Fusiller (en cours)_____

☐

Adepte des flux Physiques_____

Def PHY	+1	Def MAG	+0	Résistances	Contondant, Terre
Durabilité	9X	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Faiblesses		

CAPACITÉS

☐ Tir de Suppression Tactique C - MA - PHY (FOR) - 6m Cible un ennemi pendant 2 tours. Ce dernier subit les dégâts de l'arme à distance du Personnage en cas de Mouvement. Recharge: 3 tours ☐ NIV 2: La portée du Tir de Suppression est augmentée à 10 mètres. ☐ NIV 4: Au début de son tour, la Cible subit les dégâts de l'arme à distance du Personnage. ☐ NIV 6: La portée du Tir de Suppression est augmentée à 15 mètres.	☐ Munitions Perforantes au Tungstène C - MA - Soutien 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 / Par rencontre ☐ NIV 3: La Cible subit un malus de 30% à sa Déf PHY. ☐ NIV 5: La Cible subit un malus de 40% à sa Déf PHY. ☐ NIV 7: La Cible subit un malus de 50% à sa Déf PHY.
☐ Obus incendiaire C - A - PHY (FOR) - 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. Recharge: 3 tours ☐ NIV 3: Le brûlure persistante fait désormais 1d8 de dégâts. ☐ NIV 5: Le brûlure persistante fait désormais 2d8 de dégâts. ☐ NIV 7: Le brûlure persistante fait désormais 3d8 de dégâts.	☐ Grenade Sismique C - MA - PHY (FOR) - 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 / Par rencontre Recharge: 2 tours ☐ NIV 2: Les dégâts de Terre passent à 2d6+2. ☐ NIV 4: Les dégâts de Terre passent à 2d8+5. ☐ NIV 6: Les dégâts de Terre passent à 2d8+6.
☐	☐
☐	☐