Outfit | Worlds Awakening

Character _____ **Player** _____

Outfit	Over-Outfit	Classe
Marchand	☐	Émissaire

Def PHY	+2	Def MAG	+0	Resistances	Fire, Ice, Earth
Durability	MAX 6	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐		Weaknesses	

Abilities

☐ Art de la négociation
PC - MA - PHY

Le personnage dispose d'une bonne aisance pour estimer un produit ou en négocier le prix. Au niveau 1 il bénéficie de +1 à son test de SAG pour estimer et de +1 à son test de CHA pour négocier.

Limitation: 1 / Per day

❏ **LVL 3:** +2 à son test de SAG pour estimer et de +2 à son test de CHA pour négocier.

❏ **LVL 5:** +3 à son test de SAG pour estimer et de +3 à son test de CHA pour négocier.

❏ **LVL 7:** +4 à son test de SAG pour estimer et de +4 à son test de CHA pour négocier.

☐ Entregent
P

Au fil de ses échanges épistolaires ou relationnels, le personnage se constitue un réseau de contacts parmi des personnes importantes. Au niveau 1 il en connaît CHA dans sa région d'origine. Il peut obtenir d'elles une aide équivalente à CHA NX.

Limitation: 1 / Per day

❏ **LVL 2:** Au niveau 2, il connaît CHA personnes dans une nouvelle région. L'assistance qu'il peut à présent obtenir équivaut à 10 x CHA NX.

❏ **LVL 4:** Au niveau 4, il connaît CHA personnes dans une nouvelle région. L'assistance qu'il peut à présent obtenir équivaut à 100 x CHA NX.

❏ **LVL 6:** Au niveau 6, il connaît CHA personnes dans une nouvelle région. L'assistance qu'il peut à présent obtenir équivaut à 500 x CHA NX.

☐ Expansion commerciale
P

Le personnage développe son patrimoine commercial et dispose d'un commerce par niveau impair dans des lieux différents. Cela lui permet de bénéficier d'un hébergement gratuit et de bénéficier des repos longs dans chacun d'eux, que ce soit pour lui et CHA invités. Offre des revenu de 1d20 NX par mois.

Limitation: 1 / Per day

❏ **LVL 3:** +1 commerce dans une ville où région ou pays différent. Les revenus passent à 3d20 par mois.

❏ **LVL 5:** +1 commerce dans une ville où région ou pays différent. Les revenus passent à 5d20 par mois.

❏ **LVL 7:** +1 commerce dans une ville où région ou pays différent. Les revenus passent à 7d20 par mois.

☐ Deceptive Strikes
C - A - PHY (DEX)

The character inflicts rapid and deceptive strikes on his opponent, disorienting him. The latter then suffers normal weapon damage as well as a -2 penalty to his contact attack tests for 1 round.

Cooldown: 2 turns

❏ **LVL 3:** The penalty also applies to ranged attack rolls.

❏ **LVL 5:** The effect lasts for 2 rounds.

❏ **LVL 7:** The penalty to attack rolls (melee and ranged) increases to -3.

☐ Sphere of Restraint
PC - MA - MAG (INT) - 15m - MP 3-4

The character creates a magical sphere capable of temporarily imprisoning an enemy. He can target a single opponent by spending 3 MP to attempt to imprison him for 1 turn. The imprisoned enemy cannot move, attack or use abilities, but cannot be targeted or hit by an area effect.

❏ **LVL 2:** With an Attack (A) action, the character can choose to keep the Sphere of Restraint active for a cost of 2 MP per round.

❏ **LVL 4:** The imprisoned enemy can now be targeted and hit by an area effect, but only takes half damage.

❏ **LVL 6:** The cost to maintain the Sphere of Restraint drops to 1 MP per round, but the cost to cast the spell increases to 4 MP.

☐ Premier Contact
PC - MA - Support - 30m

Le personnage développe une attitude pacifique qui invite à parlementer. Elle retarde toute velléité agressive envers le personnage et son groupe. Au niveau 1 l'initiative de l'adversaire est diminuée de 1d4+CHA du personnage.

Limitation: 1 / Per encounter

❏ **LVL 2:** Au niveau 2 l'initiative de l'adversaire est diminuée de 1d6+CHA du personnage.

❏ **LVL 4:** Au niveau 4 l'initiative de l'adversaire est diminuée de 1d8+CHA du personnage.

❏ **LVL 6:** Au niveau 6 l'initiative de l'adversaire est diminuée de 2d6+CHA du personnage.

☐ Magic Projectile
C - A - MAG (INT) - 50m - MP 1-2

The character can launch a Magic Projectile, dealing 1d6+1 magical damage for 1 PM.

❏ **LVL 2:** Damage increases to 2d6+1.

❏ **LVL 4:** Damage increases to 2d6+3, cost increases to 2 MP.

❏ **LVL 6:** Damage increases to 2d8+5.

☐