Outfit | Worlds Awakening

Character _____ **Player** _____

Outfit | **Over-Outfit** ☐ | **Classe**

Enquêteur | Émissaire

Def PHY	**+1**	**Def MAG**	**+1**	**Resistances**	Lightning, Dark, Non-Elemental
Durability	MAX **6** ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐			**Weaknesses**	

Abilities

☐ Swift Strike
C - A - PHY (DEX)

The character can perform a quick and precise attack, targeting the enemy's weak points to inflict an additional 1d4 damage.

Cooldown: 2 turns

❏ **LVL 3:** Additional damage increases to 2d4.

❏ **LVL 5:** Additional damage increases to 2d6.

❏ **LVL 7:** Additional damage increases to 2d8.

☐ Arcane Shield
C - MA - Support - MP 1-2

For 1 MP, the character creates an Arcane Shield that grants them 1d12 temporary HP for 3 turns.

❏ **LVL 3:** The temporary HP increases to 1d20.

❏ **LVL 5:** The temporary HP increases to 2d20, and the cost increases to 2 MP.

❏ **LVL 7:** The temporary HP increases to 3d20.

☐ Dérobade urbaine
PC - F - 100m

Grâce à sa connaissance des rues et ruelles, l'Enquêteur peut échapper à une poursuite ou une filature dont il est l'objet. Au niveau 1 il bénéficie de +2 en SAG pour déceler la situation et de +2 en DEX pour semer ses poursuivant.

Cooldown: 3 turns

❏ **LVL 3:** Au niveau 3 il bénéficie de +3 en SAG pour déceler la situation et de +3 en DEX pour semer ses poursuivant.

❏ **LVL 5:** Au niveau 5 il bénéficie de +4 en SAG pour déceler la situation et de +4 en DEX pour semer ses poursuivant.

❏ **LVL 7:** Au niveau 7 il bénéficie de +4 en SAG pour déceler la situation et de +4 en DEX pour semer ses poursuivant. Peut aussi affecter CHA compagnons en plus du personnage.

☐ Evil Detection
P

The character can sense the presence of evil in their surroundings. They gain a +1 bonus to WIS.

❏ **LVL 2:** The bonus to WIS increases to +2.

❏ **LVL 4:** The bonus to WIS increases to +3.

❏ **LVL 6:** The bonus to WIS increases to +4.

☐ 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.

☐ Analytical Mind
C - M

The character determines the Def PHY, resistances and weaknesses of his target, and gains +1 to his attack rolls against it until the start of his next turn.

Cooldown: 1 turns

❏ **LVL 2:** The bonus increases to +2.

❏ **LVL 4:** Until the start of his next turn, his attack rolls against it also ignore its resistances.

❏ **LVL 6:** An advantage (roll two d20s, keep the better result) replaces the bonus.

☐ Furtivité
C - A - PHY (DEX)

Capacité à se déplacer sans attirer l'attention. Idéale pour les missions d'infiltration et de surveillance. Affecte les sens physiques des protagonistes concernés. Au niveau 1 accorde +2 aux jets de DEX dans ce cadre là.

Limitation: 1 / Per encounter

❏ **LVL 2:** Au niveau 2 accorde +3 aux jets de DEX dans ce cadre là.

❏ **LVL 4:** Au niveau 4 accorde +5 aux jets de DEX dans ce cadre là.

❏ **LVL 6:** Au niveau 6 accorde +5 aux jets de DEX dans ce cadre là et affecte les perception magiques.

☐ Jeu de piste
P

Le personnage est habile à trouver des indices et à les mettre en relation. Au niveau 1 il bénéficie de +1 à ses jets de SAG pour trouver des indices dans un lieu donné et +1 à ses jets d'INT pour confirmer ou infirmer une hypothèse.

Limitation: 1 / Per day

❏ **LVL 3:** Au niveau 3 il bénéficie de +2 à ses jets de SAG pour trouver des indices dans un lieu donné et +2 à ses jets d'INT pour confirmer ou infirmer une hypothèse.

❏ **LVL 5:** Au niveau 5 il bénéficie de +4 à ses jets de SAG pour trouver des indices dans un lieu donné et +4 à ses jets d'INT pour confirmer ou infirmer une hypothèse.

❏ **LVL 7:** Au niveau 7 il bénéficie de +4 à ses jets de SAG pour trouver des indices dans un lieu donné et +4 à ses jets d'INT pour confirmer ou infirmer une hypothèse. Se souvient d'un élément annexe lu, vu où entendu dans sa carrière qui complète ses découvertes en cas de réussite aux jets.