Tenue | Worlds Awakening

Personnage _____ Joueur _____

Tenue	Sur-Tenue	Classe
Marchand	☐	Émissaire

Def PHY	+2	Def MAG	+0	Résistances	Feu, Glace, Terre
Durabilité	MAX 6	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐		Faiblesses	

Capacités

☐ 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 / Par jour

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

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

❏ **NIV 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 / Par jour

❏ **NIV 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.

❏ **NIV 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.

❏ **NIV 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 / Par jour

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

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

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

☐ Frappes Trompeuses
C - A - PHY (DEX)

Le personnage inflige des frappes rapides et trompeuses à son adversaire, le désorientant. Celui-ci subit alors des dégâts d'armes normaux ainsi qu'un malus de -2 à ses tests d'attaque au contact pendant 1 tour.

Recharge: 2 tours

❏ **NIV 3:** Le malus s'applique aussi aux tests d'attaques à distance.

❏ **NIV 5:** L'effet dure 2 tours.

❏ **NIV 7:** Le malus aux tests d'attaque (contact et distance) passe à -3.

☐ Orbe de Contention
PC - MA - MAG (INT) - 15m - PM 3-4

Le personnage crée une sphère magique capable d'emprisonner temporairement un ennemi. Il peut cibler un adversaire unique en dépensant 3 PM pour tenter de l'emprisonner pendant 1 tour. L'ennemi emprisonné ne peut ni se déplacer, ni attaquer, ni utiliser de capacité, mais il ne peut être ni ciblé ni touché par une zone.

❏ **NIV 2:** Contre une action d'Attaque (A), le personnage peut choisir de maintenir l'Orbe de Contention actif pour un coût de 2 PM par tour.

❏ **NIV 4:** L'ennemi emprisonné peut désormais être ciblé et touché par une zone, mais ne subit que la moitié des dégâts.

❏ **NIV 6:** Le coût pour maintenir l'Orbe de Contention passe à 1 PM par tour mais le coût pour lancer le sort passe à 4 PM.

☐ Premier Contact
PC - MA - Soutien - 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 / Par rencontre

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

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

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

☐ Projectile Magique
C - A - MAG (INT) - 50m - PM 1-2

Le personnage peut lancer un Projectile Magique, infligeant 1d6+1 de dégâts magiques contre 1 PM.

❏ **NIV 2:** Les dégâts passent à 2d6+1.

❏ **NIV 4:** Les dégâts passent à 2d6+3, le coût passe à 2 PM.

❏ **NIV 6:** Les dégâts passent à 2d8+5.

☐