Tenue | Worlds Awakening

Personnage _____ Joueur _____

Tenue	Sur-Tenue	Classe
Enquêteur	☐	Émissaire

Def PHY	+1	Def MAG	+1	Résistances	Foudre, Ténèbres, Non-Élémentaire
Durabilité	MAX 6	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐		Faiblesses	

Capacités

☐ Attaque Éclair
C - A - PHY (DEX)

Le personnage peut effectuer une attaque rapide et précise, visant les points faibles de l'ennemi pour infliger 1d4 de dégâts supplémentaires.

Recharge: 2 tours

❏ **NIV 3:** Les dégâts supplémentaires passent à 2d4.

❏ **NIV 5:** Les dégâts supplémentaires passent à 2d6.

❏ **NIV 7:** Les dégâts supplémentaires passent à 2d8.

☐ Bouclier Arcanique
C - MA - Soutien - PM 1-2

Pour 1 PM, le personnage crée un Bouclier Arcanique qui lui confère 1d12 PV temporaires pendant 3 tours.

❏ **NIV 3:** Les PV temporaires passent à 1d20.

❏ **NIV 5:** Les PV temporaires passent à 2d20 et le coût passe à 2 PM.

❏ **NIV 7:** Les PV temporaires passent à 3d20.

☐ Dérobade urbaine
PC - G - 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.

Recharge: 3 tours

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

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

❏ **NIV 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.

☐ Détection du Mal
P

Le personnage peut détecter la présence du mal dans son environnement. Il bénéficie d'un bonus de +1 en SAG.

❏ **NIV 2:** Le bonus en SAG passe à +2.

❏ **NIV 4:** Le bonus en SAG passe à +3.

❏ **NIV 6:** Le bonus en SAG passe à +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 / 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.

☐ Esprit Analytique
C - M

Le personnage détermine la Def PHY, les résistances et les faiblesses de sa cible, et gagne +1 à ses tests d'attaque contre elle jusqu'au début de son prochain tour.

Recharge: 1 tours

❏ **NIV 2:** Le bonus passe à +2.

❏ **NIV 4:** Jusqu'au début de son prochain tour, ses tests d'attaque contre elle ignorent aussi ses résistances.

❏ **NIV 6:** Un avantage (deux d20, garder le meilleur résultat) remplace le 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 / Par rencontre

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

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

❏ **NIV 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 / Par jour

❏ **NIV 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.

❏ **NIV 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.

❏ **NIV 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.