

CAPACITES DU GUERRIER

	Voie du Bouclier	Voie du Combat	Voie de la Resistance
1	Absorber un coup Annule un coup par tour grâce à un test d'attaque	Armes à deux mains Peut utiliser l'épée batârde avec les 2 mains	Robustesse +3 pv
2	Protection des alliés + mod. de DEF du bouclier aux compagnons	Désarmement peut désarmer son adversaire sur une attaque	Armure naturelle +2 à la DEF
3	Absorber un sort L annule le sort grâce à un test d'attaque au contact	Double attaque L peut faire deux att au contact chaque tour	Second souffle L récupère 10 pv, une fois par combat seulement
4	Renvoi des sorts L renvoie un sort absorbé au tour précédent	Attaque circulaire L peut attaquer chaque adversaire au contact	Dur à cuire à 0 pv, peut encore agir pendant un tour avant de tomber
	Voie de l'Épée	Voie du Paladin	Voie du Stratège
1	Estoc +2 en att lors des combats vs une créature avec armes naturelles.	Aura de Courage Ut + Alliées - de 10m gagnent + 5 de résistance à toutes attaquent mentale.	Ordre de Bataille Tout alliés du guerrier à portée de voix et de vue gagnent + 4 en Initiative.
2	Parade Gagnez +1 en Défense si vous portez une épée. + 1d6 de DM aux mort-vivants et aux démons.	Épée de Lumière (L) L'arme du guerrier brille d'une lumière magique équivalente à une torche pour 10 tours.	Tactique Défensive A chaque tour le guerrier peut accorder à un allié de son choix à portée de vue et de voix +4 en Défense.
3	Parade riposte (L) + 5 Def. Si l'adversaire rate une attaque, le guerrier gagne une attaque gratuite.	Imposition des Mains (L) Le guerrier peut soigner chaque jour 17 PV. Il peut répartir ces soins à sa guise en plusieurs fois.	Tactique Offensive A chaque tour le guerrier peut accorder à un allié de son choix à portée de vue et de voix +4 en Attaque.
4	Attaque Précise (L) Le guerrier peut choisir une pénalité en att (max -5), il gagne + DM égal au double de pénalité.	Châtiment du Mal (L) Cette attaque spéciale n'affecte que les démons, le guerrier gagne 5 en Attaque au contact et aux DM.	Stratégie Une x combat, le guerrier donne une action Limitée supplémentaire à un allié à portée de vue et de voix.
	Voie de la Hache	Voie du Champion	Voie du Téméraire
1	Débiter Le guerrier obtient un bonus de +2 DM contre les adversaires sans armure lorsqu'il utilise une hache.	Démonstration de Force (L) Test d'attaque au contact (un seul) contre la Sagesse des cibles. Victime : - 2 en attaque pour tout le combat.	Même pas peur ! +5 pour tous résister à la peur + test de Force diff 15 pour résister.
2	Hache de jet (L) Le guerrier sait lancer les haches de jet jusqu'à 20m et il applique son Mod de Force aux DM.	Enchaînement Si vous tuez un adversaire, vous gagnez une attaque en action gratuite sur un autre adversaire au contact.	Au Pied du Mur Tant que le personnage est sous la moitié de ses PV, il gagne +2 en attaque.
3	Hémorragie Sur 18-19 au d20, saignement DM 1d6/tour pendant 1d4/tours.	Dernier Rempart Pour chaque allié à OPV ou hors combat +2 en Attaque et aux DM (max +8) pour le reste du combat.	Infériorité Numérique Tant que le personnage et ses alliés sont en infériorité numérique, il gagne +1d6 DM.
4	Equarrissage Lorsqu'il réalise un coup critique avec une hache, le guerrier multiplie les DM par 3.	Seul contre Tous (L) Lorsqu'un qu'un adversaire vous inflige des DM, vous une attaque en action simple contre ce dernier.	Laissez le moi ! Lorsqu'il affronte une créature de grande taille (ogre, géant, dragon...), le personnage obtient +1d6 DM.

CAPACITES DU MAGICIEN

	Magie Destructrice	Magie Protectrice	Magie Universelle
1	Projectile magique L Effets : inflige automatiquement 1d4 pts de dégâts	Armure du mage L Effets : +4 à sa DEF pendant 4 tours	Lumière L Effets : lumière magique pendant 10 minutes
2	Rayon affaiblissant L Effets : att magique, malus de -2 en FOR pendant 1d6 tours	Bouclier magique L Effets : +4 à la DEF d'un compagnon pendant 4 tours	Détection de la magie L Effets : détecte les objets magiques dans la pièce
3	Flèche enflammée L Effets : att magique, inflige 1d6 + 3 pts dégâts (voir p.12)	Flou L Effets : dégâts sur le magicien divisés par 2 pendant 4 tours	Invisibilité L Effets : invisible pendant 1d6 tours sauf att ou utilisation de capacité L
4	Boule de feu L Effets : att magique, inflige 3d6 + 3 pts dégâts sur 10 m	Cercle de protection L Effets : test d'att magique, annule les sorts (cercle de 3 pers.)	Vol L Effets : peut voler pendant 5 minutes
	Magie du Feu	Magie de la Damnation	Magie du Temps
1	Projectile de Feu (L) Portée 30m, test d'Att Magique, DM 1d6+Mod. d'Intelligence.	Pacte Sanglant Le magicien sacrifie 1d4 PV et gagne +5 sur un jet de dé de son choix.	Décalage (L) Cible 1d6+Mod. d'Intelligence créatures à 20m leurs INI = 0 reste combat.
2	Fils des Flammes (L) 1d8 tours, vous et vos alliés subissez 1/2 moins de DM de feu.	Siphon des âmes A chaque fois qu'une créature meurt à 20m du magicien, il récupère 1d6 PV.	Vortex (L) Le Magicien se projette 1d6 tours dans le futur et réapparaît à la fin du sort.
3	Cercle de feu (L) Réussir un jet de CON difficulté 15 pour traverser un cercle de feu, 1D6 + Mod. INT DM. Durée 5 tours.	Strangulation (L) Att sur créature à 50m max pendant 4 tours. DM croissants : 1d6 puis 2d6/3d6/4d6 DM. Attaque magique.	Lenteur (L) La victime ne peut faire qu'une action par tour : un déplacement, attaquer ou utiliser C L. Durée 1d6 tours (20m).
4	Combustion spontanée (L) Enflamme une cible : 2d6 + Mod. d'INT DM et jet de CON difficulté 15 pour ne pas s'évanouir 1d6 tours.	Aspect du Démon Le magicien prend l'apparence du démon, + 3 en Att au contact et en Déf et réalise une att de Griffes à 2d4+3. Sous cette forme il perd 1PV par tour.	Hâte (L) Pendant 1d6+Mod. Int tours, la cible peut réaliser une action de + par tour : dépl, att ou C L. 1d6 DM à chaque fois qu'elle fait cette action supplémentaire.
	Magie de l'Air	Magie de la Foudre	Magie des Illusions
1	Asphyxie (L) Réaliser un test d'Att magique. La créature ciblée n'a plus d'air, elle subit 1d6 DM par tour /3 tours.	Poigne Fulgurante (L) Le magicien une décharge électrique. S'il réussit une att magique, il inflige 1d8+Mod. d'INT DM (contact).	Image Décalée (L) Le Magicien n'est pas tout à fait là ou son image se trouve. Il gagne +4 en Défense pour 5 tours.
2	Murmures dans le vent (L) Vous pouvez parler avec une personne connue à 50m par niveaux et recevoir sa réponse.	Sous Tension Le magicien est électrique pendant 1d6 + Mod d'INT tours, toute créature qui le blesse perd 1d6 PV.	Mirage (L) Illusion d'une durée de 10 minutes si elle est immobile et de 1d6+2 tours si elle est animée (interférence /illusion).
3	Chevaucher les nuées (L) Le Magicien +1 allié /niveau sont transportés par les forces du vent sur une distance de 10 mètres par niveau.	Arme Foudroyante Le magicien enchante une arme : elle inflige +1d6 DM d'électricité /1d6+Mod. d'INT tours par attaques réussies. Passe à 2d6 en coup critique.	Images Miroir (L) Le magicien crée 1d6+2 doubles de lui. Chaque double doit être attaqué et touché séparément pour le détruire et révéler la supercherie.
4	Elémentaire d'Air (L) Sacrifier 1d6 PV, invoque un élémentaire d'air pendant 1d6+2 minutes. Initiative 20, Déf 18, PV 20, Att +8, DM 1d6, Spécial : divise tous les DM non magique par 2.	Foudre (L) Invoquer la foudre sur jusqu'à 4 ennemis, jets d'attaque magique séparée. Le sort fait un total de 4d6 + Mod. INT DM répartis équitablement entre les ennemis touchés.	Tueur Phantasmagorique (L) La victime voit l'illusion de sa propre mort et doit réussir un test de Per difficulté 15 ou perdre la moitié de ses PV actuels. Ne peut cibler une créature plus d'une fois par jour.

CAPACITES DU PRETRE

	Voie de la Guerre Sainte	Voie de la Prière	Voie des Soins
1	Arme favorite Effets : +1 à l'att avec l'arme de son dieu (le marteau de guerre)	Bénédictio L Effets : +1 att et carac à tous les compagnons pendant 3 tours	Soins légers L Effets : soigne 1d8 + niveau pv perdus (niv/j)
2	Arme bénie Effets : relance le dé de dégâts sur un « 1 » avec l'arme favorite	Destruction de morts vivants L Effets : test SAG diff 15, 2d6 dégâts aux « m-v »	Soins modérés L Effets : soigne 2d6 + niveau pv perdus (niv/j)
3	Châtiment divin L Effets : + 3 aux dégâts	Sanctuaire L Effets : pas d'att sur le prêtre sauf test SAG diff 15 (durée : 5 tours)	Soins de groupe L Effets : soigne 1d8 + niveau pv perdus prêtre + compagnons (1/j)
4	Arme magique Effets : arme devient magique (+1 à l'att et +1 aux dégâts)	Intervention divine Effets : peut décider qu'un test est réussi ou non (1 fois/combat)	Guérison L Effets : soigne 3d8 + niveau pv perdus (niv/j)
	Voie de la Foi	Voie de Magnus	Voie de la Parole Divine
1	Redonner Vie (L) Soigne 1d8+Mod de Sagesse PV, une seule fois par combat par cible.	Armure de Magnus Le Prêtre peut porter l'armure lourde de Magnus Défense +7. Au niveau 3 de la voie sa Défense passe à +8.	Injonction (L) Att magique vs score de SAG. Ordre simple à la cible, elle passe sa prochaine action à l'exécuter. 1x combat.
2	Toucher l'Être (L) Soigne 1d4 points de carac ou donne + 1d4 sur une carac de son choix pour le combat (1x cibles).	Justice et Vertu Le prêtre gage 2 marteaux de Magnus, +2 en attaque au contact (att avec l'un ou l'autre au choix).	Compréhension des Langues (L) Le prêtre comprend et lit toutes les langues, concentration 1 tour avant.
3	Symbole Béni (L) Test d'Att magique contre test d'att (au choix) pour chaque démon ou m-v présent. Effet -2 att et DM.	Marteau Divin (L) Un marteau d'énergie divine percute la cible. Attaque Magique, portée 20m, DM 1d8+Mod. de Sagesse.	Soumission (L) Savoir le nom de la cible. Att magique contre jet de SAG. Effet : 1pt de DM /tour (1x combat, tout le combat).
4	Avatar (L) Le prêtre attaque 3x de suite la même cible (1x combat).	Double Peine Si le prêtre att au contact sur un 17 à 19, les 2 armes touchent la cible. DM x2. Sur 20, les DM x3.	Mot de Pouvoir (L) 1xcombat. Selon PV max de la cible : 8 PV ou - : inconscient. 9 à 30 PV étourdi 3 tours, 31 à + PV étourdi 2 tours
	Voie de la Lumière	Voie du Guide	Voie de la Guérison
1	Lumière Solaire Une vive lumière qui éclaire à 10m pendant 10 tours.	Symbole de Lumière (L) Pose un symbole. Tout alliés à 10m gagnent +2 en Att et en Déf /1 tour.	Mains de Guérisseur Le prêtre relance tous les 1 sur ses sorts de guérison + 1x jour max guérison.
2	Lumière de Guérison 1x combat par allié, guérir 2d6 + Mod. de Sagesse PV (20m).	Puissance Divine (L) Le prêtre gagne +3 sur une attaque au contact qu'il fait immédiatement.	Premiers Soins (L) Soigne une créature à 0 PV, elle récupère 1d6 + Mod. de Sagesse PV.
3	Rayon Ardent (L) Att Magique portée 30m, DM 1d6+Mod. de SAG. DM : 2d6+Mod. contre les m-v et les démons.	Faveur Divine (L) Le prêtre donne à un allié la possibilité de relancer un dé.	Zone de Guérison (L) 1x combat, le prêtre sanctifie une zone de 10 m, tout alliés récupèrent 1x tour un nombre de PV égal au Mod. De SAG du prêtre pendant 2d4 tours.
4	Phénix (L) Une fois par combat, si le prêtre arrive à 0 PV, faire un test de Sagesse DD 15. En cas de réussite, récupération de 50% des PV max.	Bouclier Divin (L) Bulle de prot, tout allié au contact protégé contre att dist, magique ou non pendant 1 tour. Si action offensive à l'intérieur, sort dissiper.	Miracle (L) Une fois par jour, le prêtre rend à un personnage l'ensemble de ses PV, il est de plus délivré des poisons, des maladies et de tout – de carac.

CAPACITES DU RODEUR

	Voie de l'Archer	Voie du compagnon Animal	Voie du Traqueur
1	Arc composite Effets : les dégâts de l'arc sont égaux à 1d8+1 (au lieu de 1d8)	Dressage (odorat) Effets : le loup détecte automatique les traces des animaux/créatures	Pas de loup Effets : test de DEX +5 pour passer inaperçu en forêt
2	Tir aveugle L Effets : peut att à distance les ennemis invisibles	Dressage (surveillance) Effets : att à distance AVANT le premier tour de combat	1er ennemi juré Effets : +2 à l'att et aux dégâts contre gobelins et ogres
3	Tir rapide L Effets : peut faire deux att à distance ce tour	Dressage (combat) Effets : le loup se bat avec le rôdeur, att +5, dégâts 1d4 +2, 12 pv	Embuscade Effets : groupe caché, adversaires attaqués surpris 1 tour
4	Flèche de mort L Effets : cette flèche inflige 11 pts de dégâts	Animal fabuleux Effets : le loup se bat avec le rôdeur, att +7, dégâts 1d6+4, 20 pv	2ème ennemi juré Effets : +2 à l'att et aux dégâts contre morts-vivants
	Voie des Lames Jumelles	Voie de l'Emboscade	Voie de l'Instinct
1	Ambidextrie Combat à 2 armes : donne un bonus de +1 en attaque.	Discrétion +5 aux tests réalisés pour se cacher ou se déplacer silencieusement en forêt.	Sens du Combat Le Rôdeur ouvre ses sens et son instinct et gagne +2 en Initiative
2	Attaque à Suivre Ignorez votre bonus d'ambidextrie, si votre attaque échoue vous attaquez de votre arme secondaire.	Attaque Eclair Si arme légère tranchante (épée longue ou courte), peut utiliser score d'Att à Distance à la place du contact.	Instinct du Prédateur 1x adversaire en action libre, réaliser un test de SAG contre la Déf. connaître le point faible. +1 en attaque et aux DM pour le reste du combat vs cette cible.
3	Lames de Vie (L) Sacrifiez 1d6 PV, insufflez la vie à vos lames, elles infligent +1d6 DM aux m-v et démos reste du combat.	Traquenard (L) Le Rôdeur gagne +2 en attaque et +2d6 aux DM sur sa première attaque contre une créature si 1 ^{er} initiative.	Œil de Faucon Le Rôdeur reçoit +2 en Attaque à distance.
4	Attaque Double (L) Vous pouvez réaliser une attaque avec chaque arme ce tour.	Replis Si action de fuite en forêt le Rôdeur peut faire un test de SAG difficulté 10. Succès : disparaît 1 tour.	Instinct de Conservation Lorsqu'il reçoit un coup critique le Rôdeur peut faire un test de SAG Diff 10. Réussite : att devient normale.
	Voie de l'Escarmouche	Voie du Forestier	Voie de la Flèche
1	Tirailleur Le Rôdeur obtient +2 en att s'il s'est déplacé d'au moins 10m avant d'attaquer (contact ou distance).	Forêt nourricière Si le Rôdeur passe 1 heure en forêt il trouve de quoi le nourrir, lui + 1 pers. /niveau dans la voie pour la journée.	Flèches Barbelées Munitions Infinis. Relancez les 1 obtenus au d8 de DM à l'arc.
2	Traquenard (L) Le Rôdeur gagne +2 en attaque et +1d6 aux DM sur sa première attaque s'il gagne l'initiative.	Terrain de Prédilection Le Rôdeur gagne un bonus de 2 à tous les tests en forêt.	Tir Parabolique Vous pouvez tirer jusqu'à 70m avec un malus de - 5 (la portée normale de l'arc est de 30m)
3	Combat à Deux Armes Attaque de plus main gauche avec une dague ou une hachette. Les DM sont de 1d4+ Mod. de Force.	Plantes Médicinales 1/jour, 1 heure en forêt, trouver des plantes médicinales soigne 1d6 PV par niveau.	Tir Précis Choix : ne pas appliquer votre Mod. de DEX à vos attaques avec l'arc, vous obtenez alors ce bonus aux DM.
4	Attaque Eclair (L) Si arme légère tranchante (épée longue ou courte), peut utiliser score d'Att à Distance ou contact.	Passage par les arbres Dans une forêt, vous pouvez vous déplacer d'arbre en arbre à vitesse normale sans test.	Flèche double (L) Vous tirez 2 flèches sur la même/différentes cible, un seul test sur les une ou deux défenses.

CAPACITES DU VOLEUR

	Voie de l'Assassin	Voie du Déplacement	Voie du Roublard
1	Discrétion Effets : test de DEX +5 pour passer inaperçu	Esquive Effets : +2 en DEF	Pickpocket L Effets : test de DEX +5 contre SAG pour voler 1 objet
2	Attaque sournoise L Effets : attaque dans le dos inflige +1d6/niv pts de dégâts	Acrobaties Effets : test de DEX diff 15, acrobatie ou att dans le dos	Détecter les pièges Effets : test d'INT diff 10, détecte et contourne le piège
3	Ombre mouvante L Effets : disparaît pendant 1 tour	Chute Effets : pas de dégâts lors d'une chute de 10 m ou moins	Croc-en-jambe L Effets : att au contact -5 gratuite pour faire tomber au sol
4	Surprise Effets : att sournoise AVANT le premier tour de combat	Esquive de la magie Effets : test DEX contre att magique, annule ou 1/2 un sort	Attaque paralysante L Effets : pas de dégâts, mais adv paralysé pendant 1 tour
	Voie de l'aventurier	Voie de la trahison	Voie du tueur
1	Veinard Une fois par combat, vous pouvez relancer un dé de votre choix avec un bonus de +5.	Vicieux Lorsque vous réalisez une attaque vicieuse, ajoutez votre niveau dans cette voie à vos DM.	Poignarder Le Voleur gagne +1 aux DM au contact et à distance avec la dague ou le poignard.
2	Touche à Tout Vous reconnaissez tout objet quel qu'il soit.	Caché Derrière (L) Vous pouvez réaliser une attaque en étant placé derrière un allié.	Viser les Organes Le voleur obtient des critiques sur 18-20 avec toutes les armes.
3	Patatra ! (L) Vous forcez un adversaire à relancer un dé de votre choix - 5. Action gratuite 1x par combat.	Avantage du nombre Vous gagnez un bonus d'att. Egal au nb d'allié au contact avec votre cible.	Coup Rapide Lorsqu'il attaque au poignard, le Voleur peut utiliser son bonus de DEX au lieu de celui de FOR en attaque au contact.
4	Expert Vous obtenez un bonus de 3 à tous les tests de Caractéristique.	Attaque en Traître Le voleur peut attaquer 2x si un allié blesse la cible.	Assassinat (L) Attaque par surprise, la cible. Bonus de +10 en attaque et + 5d6 aux DM.
	Voie de la Ruse	Voie du Poison	Voie du Spadassin
1	Feindre la Mort 1x combat, faire le mort. Lever : acte gratuit att surprise ou fuite. (repérage INT diff 10)	Maître du Poison Avant un combat, enduisez votre arme de Poison, 1 ^{er} att réussie = +1d6 DM (niv.2 +1d8, niv.3 +1d10, niv.4 1d12).	Poignarder Le voleur sait manier le poignard mieux que quiconque, il obtient +1 au DM avec cette arme au contact et en lancer.
2	Aveugler (L) Réussir une att au contact -5. La victime est aveuglée 1d6 tours - 5 en attaque, aux DM et en Défense).	Poison Affaiblissant La victime subira un malus à ses jets d'Attaque égal lv/voie pour le reste du combat. Remplace un autre poison.	Viser les Organes Le voleur réalise des coups critiques sur un résultat de 19-20 avec toutes les armes 18-20 avec la rapière.
3	Feinte (L) Test de CHA contre INT de la cible, si réussite choisir entre +5 en attaque ou +2d6 aux DM.	Croc du Serpent Le voleur utilise une dague spéciale. Sur 18-19 au d20 en att. la cible subi les DM de Poison en + de 2d4.	Assommer (L) Att au contact, lancer 1d6/lv (cible surprise +5) contre la CON de la victime. Si réussi = assommée 1d6 tours.
4	Poudre d'Escampette Disparaître dans un éclair de fumée 1x combat en acte gratuit. Toutes créatures aveuglées : fuite ou att. à +5 et +4d6 aux DM.	Résistance au Poison Lorsque le voleur se fait empoisonner, faire un test de CON difficulté 15, s'il réussi il ne subit aucun effet, s'il rate seulement la moitié.	Assassinat (L) Attaque par surprise au poignard, la cible n'est pas consciente de la présence du voleur. Bonus de +10 en attaque et +4d8 aux DM.

CAPACITES HEROIQUES

Voie du Guerrier

1

Force Héroïque

FOR +2 et il peut lancer 2 d20 à chaque fois qu'un test de FOR lui est demandé et garder le meilleur résultat.

2

Attaque Puissante

Sur une Att Contact, peut utiliser 1d12 en Att au lieu du d20 (+ score d'Att Contact), si att réussie, il ajoute 2d6 aux DM.

3

Armure Lourde

Le Guerrier peut porter une Armure de Plaque, celle-ci lui confère une Défense de +8 et le rend immunisé aux dégâts des attaques Critiques (vous subissez des dégâts normaux).

4

Maître d'Arme

Le Guerrier obtient +2 aux DM de toutes les Armes et inflige à présent des Attaques Critiques sur 19-20 lors de ses attaques au contact.

Voie du Magicien

1

Intelligence Héroïque

INT +2 et il peut lancer 2 d20 à chaque fois qu'un test d'INT lui est demandé et garder le meilleur résultat.

2

Téléportation (L)

Le Magicien disparaît et réapparaît à un autre endroit situé à moins de 100 mètre (ligne de vue ou endroit connu).

3

Sommeil (L)

Le Magicien plonge dans un sommeil magique 1d6 créatures dont les PV max ne doivent pas dépasser son test d'Attaque Magique. Les victimes subissent automatiquement des dégâts critiques si on les attaque mais cela les réveille.

4

Arrêt du Temps (L)

Le Magicien arrête le temps pour tous sauf lui pendant 1d6 + Mod. d'INT tours. Il peut agir à sa guise, lancer des sorts sur lui-même, se déplacer et déplacer des objets tant qu'il ne touche pas un être vivant ou n'interagit pas avec lui.

Voie du Prêtre

1

Charisme Héroïque

SAG +2 et il peut lancer 2 d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et garder le meilleur résultat.

2

Guérison

Une fois par jour, le Prêtre guéri complètement un personnage de son choix (blessures + maladies et PVs).

3

Mot de Pouvoir

Une fois par combat, le Prêtre peut prononcer un mot avec la voix de son dieu, les ennemis du prêtre sont paralysés de terreur pendant 1 tour tandis que tous ses alliés bénéficient d'un bonus de +5 en Attaque à ce tour.

4

Rappel à la Vie

Le Prêtre rappelle à la vie un personnage décédé depuis moins de Mod. de SAG heures par un long rituel de 10 minutes. Il doit le connaître personnellement et posséder une relique de lui, il revient à la conscience avec 1d6 pv.

Voie du Rôdeur

1

Perception Héroïque

DEX +2 et il peut lancer 2 d20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé et garder le meilleur résultat.

2

Empathie Animale (L)

Peut parler aux animaux, Si compagnon animal, il peut parler avec lui par pensée et sacrifier ses PVs pour le guérir.

3

Grand Pas

Le Rôdeur peut 'se déplacer' de 30m au lieu de 20 et n'est pas gêné par le terrain accidenté.

4

Dans le Mille

Sur une Att à Distance, le Rôdeur utilise 1d12 en Attaque au lieu du d20, si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM.

Voie du Voleur

1

Dextérité Héroïque

DEX +2 et il peut lancer 2 d20 à chaque fois qu'un test de DEX lui est demandé et garder le meilleur résultat.

2

Attaque en Finesse

Choix : 1 : score d'Att à Dist pour une att contact si arme légère. 2 : Mod. De FOR au DM par son Mod. d'INT

3

Feindre la Mort

Une fois par combat le Voleur peut feindre la mort (même à 0 PV), il peut passer pour mort (test d'INT. Difficulté 20 pour révéler la supercherie) puis se relever avec +1d6 PV et réaliser une attaque par surprise ou une action de Fuite.

4

Ouverture Mortelle

Une fois par combat, le Voleur obtient un Critique automatique contre la cible de son choix (réussite automatique et dégâts multipliés par 2, même les d6 d'Attaque Sournoise).