

## **-Sapeur-**

Expert en escalade **5**

*Le sapeur peut se déplacer sur un cordage en utilisant les 3 vitesses de déplacements. Tant qu'un pont ou un cordage se trouve sur un terrain difficile, il ne subit plus aucun malus de déplacement.*

Expert en pièges **10**

*Lorsque ce sapeur pose un piège, ce dernier gagne un dé supplémentaire.*

Premier soins **5**

*Un combattant disposant de cette compétence peut annuler un marqueur d'hémorragie sur un résultat de 4 au dé d'action, au lieu de 6 (voir règles additionnelles).*

**Armure de cuir :** (gratuite) 1 point d'armure pour chaque partie du corps.

**Armure de cuir rembourrée :** (200po) 1 point d'armure pour chaque partie du corps, 2 points pour le torse

**Casque renforcé :** (50po) 2points d'armure à la tête

**Bouclier :** (50po) donne un dé de parade permanent jusqu'à ce qu'il soit détruit par un coup critique

**Pièges offensif :** (150po) (cf. règles des pièges)

**Piège d'immobilisation :** (100po) (cf. règles des pièges)

**Cordages et grappins :** inclus dans l'équipement de base. (cf. règles de déplacement)

## **-Roublard-**

Escamotage **10**

*Le roublard n'est pas obligé d'être à couvert ou caché pour passer en mode furtif.*

Pickpocket **5**

*Lorsqu'il se bat au corps à corps avec un ennemi, le roublard peut dépenser un dé d'action contre la DéfRéf de son adversaire. En cas de succès, il peut lui dérober un objet autre qu'une armure (piège, potion, cor de chasse, etc..).*

**Armure de cuir :** (gratuite) 1 point d'armure pour chaque partie du corps.

**Armure de cuir rembourrée :** (200po) 1 point d'armure pour chaque partie du corps, 2 points pour le torse.

**Casque renforcé :** (50po) 2points d'armure à la tête

**Dose de poison :** (150po) Les roublards ont l'habitude d'empoisonner leur lames. Un personnage roublard peut utiliser sa dose de poison sans dépenser de dé, et il n'est pas obligé de l'annoncer. Au moment où il attaque et touche un adversaire, il peut choisir d'annoncer que sa lame était empoisonnée. Dans ce cas les dégâts sont doublés, et le nombre de blessures aussi.

## **Bretteur**

Botte secrète **15**

*Lors d'un combat, un bretteur peut effectuer une botte secrète. Dans ce cas, il vole un dé du pool de son adversaire et l'ajoute à ses dés d'attaque. Ce talent fonctionne une fois avec chaque ennemi.*

Trouver le défaut de l'armure **10**

*Lorsqu'il fait un coup critique, le bretteur peut choisir de ne pas tenir compte de l'armure de l'ennemi et de lui infliger la totalité des dommages. En revanche, il ne détruit pas l'armure de son adversaire.*

**Armure de cuir :** (gratuite) 1 points d'armure pour chaque partie du corps.

**Armure de cuir rembourrée :** (250po) 1 point d'armure pour chaque partie du corps, 2 points pour le torse

**Côte de maille :** (350po) 2 points d'armure pour chaque partie du corps

**Casque renforcé :** (50po) 2points d'armure à la tête.

