

❑

❑

❑

❑

❑

Pouvoirs héroïques (niv.1)

**Coup vicieux** (libre). Contact. Réflexes contre Vigueur. Réussite : dégâts de l’arme (plus un dé contre une créature blessée).

**Feinte acrobatique** (limité). Réaction à une défense ratée. Effet : relancez le dé avec un bonus de +2 ; jusqu’à votre prochain tour, vous bénéficiez d’un bonus de +2 en défense.

**Frappe assassine** (unique). Réaction à une attaque réussie. Effet : 3d6 dégâts supplémentaires, et 2d6 dégâts de poison chaque tour (effet continu).

Pouvoirs parangoniques (niv.11)

**Contre-attaque** (limité). Réaction à une défense réussie au corps à corps. Effet : effectuez une attaque de Coup vicieux contre votre assaillant avec un bonus de +2 en attaque.

**Depuis l’ombre** (unique). Effet : effectuez deux attaques de Coup vicieux ; la ou les cibles ne peuvent pas vous attaquer lors de leur prochain tour.

Pouvoir épique (niv.21)

**Maître des assassins** (unique). Contact. Réflexes contre Volonté. Réussite : 5 dégâts par niveau du voleur. Échec : 2 dégâts par niveau du voleur.

❑

❑

❑

❑

❑

Pouvoirs héroïques (niv.1)

**Trait occulte** (libre). Distance. Volonté contre Réflexes. Réussite : dégâts de la baguette.

**Sceau de la malédiction** (limité). Distance. Volonté contre Volonté. Réussite : dégâts de la baguette chaque round, et malus de –5 à toutes les attaques (effets continus).

**Destin funeste** (unique). Distance. Volonté contre Volonté. Réussite : dégâts de la baguette plus 2d10, et jusqu’à votre prochain tour, les attaques contre la cible bénéficient d’un bonus de +5. Échec : demi-dégâts.

Pouvoirs parangoniques (niv.11)

**Fonte dans les ombres** (limité). Action mineure. Effet : à la fin de votre tour, vous disparaissez dans les Ombres. Au début de votre prochain tour de jeu, vous réapparaissez n’importe où sur le champ de bataille.

**Ruine de l’âme** (unique). Distance. Volonté contre Volonté. Réussite : deux fois les dégâts de la baguette. Échec : dégâts de la baguette.

Pouvoir épique (niv.21)

**Métamorphose impie** (unique). Contact. Volonté contre Volonté. Réussite : la cible se transforme en crapaud ou autre créature inoffensive (effet continu). Elle garde ses PV et ses défenses (mais avec un malus de –5) et ne peut plus attaquer.

MARTIAL

OMBRE

**Compétences** : Filouterie.

**Équipement** : arme légère (d6), arme légère à distance (d6), armure légère (+5 PV)

**Compétence** : Influence.

**Équipement** : arme légère (d6), baguette magique (d10)

SORCIER

**M4 -** Batronoban, Olivier Fanton, Roland Scaron - 2012

**M4 -** Batronoban, Olivier Fanton, Roland Scaron - 2012

VOLEUR