

de la guerrière



Compétences

de la guerrière



Compétences

de la guerrière



Compétences

de la guerrière



Compétences

Haute protection

Cette compétence permet à la guerrière d'utiliser son bouclier contre une attaque, empêchant tous les dommages. Peut être employé seulement une fois par aventure.



Compétences Guerrière

Courage

Depuis son enfance, la guerrière a toujours vécu sans savoir si elle vivra, le jour suivant. Ainsi, elle est devenue très courageuse. Grâce à cette compétence, la guerrière réussit tous ses tests de peur.



Compétences Guerrière

Esquive

Sur un jet de 6 sur 1D6, la guerrière esquive un coup qui l'aurait certainement frappé.



Compétences Guerrière

Regard glacial

Grâce à sa dure formation, le corps entier de la guerrière est une arme... même ses yeux. D'un simple regard, elle peut empêcher une attaque d'animaux. Ainsi, avec cette compétence, les orques et les gobelins qui attaquent la guerrière ont -1 pour la toucher



Compétences Guerrière

de la guerrière



Compétences

de la guerrière



Compétences

de la guerrière



Compétences

de la guerrière



Compétences

Vision nocturne

Au contact des créatures de la forêt sauvage, les sens de la guerrière se sont extrêmement développés. La guerrière peut voir même dans l'obscurité, elle est capable d'explorer et de combattre même sans lanterne.



Compétences Guerrière

Cri perçant

La guerrière a appris à effrayer les créatures de la forêt pour éviter de les combattre. Ainsi, elle a créée son propre hurlement, le cri perçant de la mort, qui est destiné à effrayer ses ennemis bien qu'il soit dangereux de le pratiquer.

Une fois par aventure, vous pouvez lancer 1D6 pendant un combat.

Compétences Guerrière

Cri perçant

1D6	Événement
1	Le cri perçant échoue. La guerrière est trop fatiguée. Elle ne peut pas combattre ce tour.
2 - 3	Le cri perçant échoue. Le combat se déroule normalement.
4 - 5	Le cri perçant réussit. La guerrière sautille sur place, faisant des bruits profonds, elle a +2 en force pendant ce tour.
6	Le cri perçant réussit. La guerrière sautille sur place, faisant des bruits profonds, elle a +3 en force pendant ce tour.

Compétences Guerrière

Chance spéciale

La guerrière obtient 1 point de chance permanent.



Compétences Guerrière

de la guerrière



Compétences

de la guerrière



Compétences

de la guerrière



Compétences

de la guerrière



Compétences

Ashtaroth

Après avoir sauvé un vieux homme des barbares, la guerrière reçoit un vieux parchemin lui donnant le pouvoir d'invoquer Ashtaroth, un vieux démon également appelé le Trésorier de l'enfer et le Grand Duc de l'Infortune, dès que ce charme sera employé, le parchemin brûle.

Cette compétence ne pourra donc être utilisée qu'une seule fois. Ashtaroth inflige 1D6+1 blessures par niveau de la guerrière, sans déduction pour l'endurance ou l'armure.

Compétences Guerrière

Guérison

La guerrière peut créer des breuvages magiques curatifs : Lancer 1D6 chaque tour.

1D6	Événement
1 - 5	La guerrière ne réussit pas à créer un breuvage magique curatif.
6	La guerrière crée un breuvage magique qui guérit 1D6+2 blessures.

Compétences Guerrière

Maître d'épée

Grâce à une grande maîtrise des épées, la guerrière touche toujours les monstres si elle obtient 3+ sur 1D6.



Compétences Guerrière

Force de la vengeance

La guerrière obtient +2 en force.



Compétences Guerrière