

tu proscrit



Compétences

tu proscrit



Compétences

tu proscrit



Compétences

tu proscrit



Compétences

## Sens du danger

Étant constamment sur ses gardes et en évitant toujours le long bras de la loi, tout proscrit a un sens vif du danger et comment l'éviter.

Chaque fois que les guerriers sont pris en embuscade dans un donjon, le proscrit lance 1D6.

Sur un résultat de 6 le proscrit parvient à crier un avertissement et les monstres ne peuvent pas tendre leur embuscade et sont placés normalement.



Compétences du proscrit

## Vif acier

Tout proscrit réagit très rapidement avec une lame. Il le doit pour survivre dans les bas-fonds de l'empire et neutraliser ou même expédier (... gulp !) un garde trop zélé qui l'identifie, avant qu'il ne puisse donner l'alarme.

Chaque fois que des monstres sont placés sur le plateau, le proscrit peut lancer 1D6. Sur un résultat de 4+, le proscrit peut faire une attaque simple contre n'importe quel monstre adjacent hors tour, en plus de toutes les autres attaques qu'il pourrait avoir pour ce tour. Ceci représente le proscrit dégainant rapidement au premier signe de mouvement et frappant son adversaire (cette capacité ne peut pas être employée en même temps qu'un coup mortel.)

Compétences du proscrit

## Couper la gorge

*Vous saisissez rapidement votre adversaire, lui maintenant le cou dans une prise féroce avant de plonger votre poignard à travers sa gorge...*

Cette compétence peut être utilisée une fois par tour et remplace toutes les attaques normales du proscrit. Le proscrit peut se précipiter sur un adversaire classé comme un guerrier simple et le tenir par une prise au cou. Vous devez lancer normalement pour toucher mais avec un malus de -1. Si vous touchez, relancez 1D6 et ajoutez +1 pour votre poignard. Si vous obtenez un résultat égal ou supérieur à l'endurance du monstre il se vide de son sang et est meurt immédiatement. Autrement il se dégage et peut attaquer normalement. Cette compétence n'a aucun effet sur les démons ou les morts-vivants (cette attaque ne peut pas être utilisée en même temps qu'un coup mortel.)

Compétences du proscrit

## Sale coup

*Vous avez appris plusieurs coups bas que vous pouvez employer pour blesser et neutraliser un ennemi.*

Chaque fois que vous obtenez des 6 normaux pour toucher, vous pouvez additionner +2 à votre force pour représenter le proscrit frappant un coup à couper le souffle sur un endroit vulnérable.



Compétences du proscrit

Compétences du proscrit



Compétences du proscrit

Compétences du proscrit



Compétences du proscrit

Compétences du proscrit



Compétences du proscrit

Compétences du proscrit



Compétences du proscrit

## Joueur

*Que ce soit aux dés ou aux cartes, vous êtes le spécialiste du jeu incontournable, capable de vider la précieuse bourse de tout noble bellâtre.*

Chaque fois que le proscrit joue, pour n'importe quelle raison, il peut additionner +1 à tous ses jets de dés concernant le jeu.



Compétences du proscrit

## Lanceur de couteaux

*Vous semblez devenir flou quand vous jetez vos poignards à la vitesse de la foudre.*

Le proscrit peut jeter jusqu'à deux poignards par attaque à chaque tour.



Compétences du proscrit

## Jet de manteau

*Vous engloutissez votre adversaire dans les plis de votre manteau tandis que vous l'attaquez profitant de sa confusion.*

Si le proscrit porte un manteau, il peut le jeter au-dessus d'un monstre une fois à chaque combat, avant qu'il n'attaque. Si vous faites un jet de tir réussi, vous enveloppez votre ennemi, gagnant +2 pour le toucher et réduisant de -1 ses attaques. Après le combat le manteau peut être récupéré.



Compétences du proscrit

## Cours !

*Étant donné votre situation désespérée, vous rassemblez vos ressources cachées dans l'énergie du désespoir.*

Cette compétence permet au proscrit d'essayer d'augmenter sa vitesse. Lancer 1D6. Si vous obtenez 5 ou 6 le mouvement du proscrit est doublé et il ne peut pas être bloqué ce tour.

Cette compétence peut être employée une fois par tour.



Compétences du proscrit

noisid nq



Compétences

noisid nq



Compétences

noisid nq



Compétences

noisid nq



Compétences

## Esquive

*Vous vous penchez rapidement de côté évitant l'énorme hache de bataille qui s'abat sur vous...*

Chaque fois que le proscrit est frappé il peut essayer d'esquiver le coup et d'éviter les dommages. Lancer 1D6. Sur un résultat de 6, le proscrit a évité le coup et ne subit aucun dommage de cette attaque.



Compétences du proscrit

## Raccourci

*Dans vos escapades audacieuses vous avez appris beaucoup de chemins détournés et de raccourcis.*

Chaque fois qu'une semaine tranquille est obtenue sur le tableau des hasards de voyage, lancer 1D6. Sur un 5 ou 6 vous avez trouvé un raccourci réduisant le temps de voyage d'une semaine.



Compétences du proscrit

## Chanceux

*Vous engouffrant dans une ruelle à la dernière minute vous réussissez une évasion chanceuse des griffes du guet, qui vous poursuivent.*

On ne sait pourquoi, mais le proscrit est incroyablement chanceux. Chaque fois que vous entrez dans un nouveau donjon ou agglomération, vous gagnez 1D6 points supplémentaires de chance, qui peuvent seulement être dépensés dans cet endroit.

Tous les points non utilisés sont perdus et doivent être défaussés quand vous partez.



Compétences du proscrit

## Marchandage

*Votre nature charmeuse et douce, votre charme inné vous permettent de faire de meilleures affaires avec les commerçants.*

Chaque fois que le proscrit rend visite à un commerçant, il peut essayer de marchander un article que le commerçant a en stock. Lancer 1D6.

Si vous obtenez un 6, vous pouvez acheter l'article pour la moitié de son prix originel.



Compétences du proscrit

Compétences du proscrit



Compétences du proscrit

## Combat à main nue

*Les dures années d'une vie passée dans les rues ont perfectionné vos qualifications de combat à main nue. Vous pouvez facilement casser le nez d'un homme d'un simple coup de poing.*

Au début de n'importe quel combat vous pouvez choisir de combattre à main nue plutôt que d'utiliser vos armes. Quand il combat à main nue le guerrier peut ajouter sa force à toutes les attaques normales, il est à -1 à sa compétence de combat, mais gagne deux attaques supplémentaires. A chaque tour et sur un résultat de 6 pour toucher, il porte un coup particulièrement mortel, causant 1D6 blessures supplémentaires.

Compétences du proscrit