

CHRONIQUES OUBLIÉES

	Voie de l'archer	Voie de la survie	Voie de l'escarmouche	
1	<input type="checkbox"/> Sens affûtés Capacité passive Effet : [+ mod. SAG] DM à ✗, [+ mod. SAG] Init, [+2 x rang] SAG aux tests de perception	<input type="checkbox"/> Endurant Capacité passive Effet : +2 tests de CON sur la survie	<input type="checkbox"/> Chasseur émérite Capacité passive Effet : +2 ✗ et +2 DM sur animaux, +2 par rang en pistage	1
2	<input type="checkbox"/> Tir aveugle (L) Action limitée Effet : tir dans une direction approximative	<input type="checkbox"/> Nature nourricière Capacité passive Effet : trouve de quoi nourrir ou guérir	<input type="checkbox"/> Traquenard (L) Action limitée Effet : +2 ✗ et +2d6 DM	2
3	<input type="checkbox"/> Tir rapide (L) Action limitée Effet : 2 attaques à ✗ durant le tour	<input type="checkbox"/> Grand pas Capacité passive Effet : +10 mètres de déplacement, +5 natation et escalade	<input type="checkbox"/> Attaque éclair (L) Action limitée Effet : ajoute son mod. DEX en ✗ et DM	3
4	<input type="checkbox"/> Flèche de mort (L) Action limitée Effet : 2d20 à ✗, double DM	<input type="checkbox"/> Incroyable (L) Action limitée Effet : soigne [3d6 + mod. CON] PV au tour suivant lorsque tombe à 0 PV	<input type="checkbox"/> Repli (L) Action limitée Effet : fuit sur test de DEX réussi	4
5	<input type="checkbox"/> Dans le mille Capacité passive Effet : d12 remplace d20, +2d6 DM	<input type="checkbox"/> Constitution héroïque Capacité passive Effet : +2 CON, 2d20 aux tests de CON	<input type="checkbox"/> Dextérité héroïque Capacité passive Effet : +2 DEX, 2d20 aux tests de DEX	5
<hr/>				
	Voie du compagnon animal	Voie du traqueur	Voie du monteur d'ours	
1	<input type="checkbox"/> Odorat Capacité passive Effet : +5 test de SAG de pistage	<input type="checkbox"/> Pas de loup Capacité passive Effet : +2 DEX par rang aux tests de furtivité en forêt	<input type="checkbox"/> Impressionnant Capacité passive Effet : +5 aux tests d'intimidation. L'ours n'attaque que pour se défendre.	1
2	<input type="checkbox"/> Surveillance Capacité passive Effet : +5 test de SAG de surprise et Init	<input type="checkbox"/> Ennemi juré Capacité passive Effet : [+ mod. SAG] ✗, +1d6 DM	<input type="checkbox"/> Dressage Capacité passive Effet : ours dressé, peu simuler l'attaque et un combat	2
3	<input type="checkbox"/> Combat Capacité passive Effet : Loup : CHA-2, FOR+1, DEX+1, CON+1, INT-3, SAG+2, Init 13, ♠ 14, PV [niveau x 4], ♣ [niveau du rôdeur], DM 1d6 +1	<input type="checkbox"/> Embuscade Capacité passive Effet : cache le groupe en milieu naturel	<input type="checkbox"/> Combat Capacité passive Effet : Ours noir Init 13, FOR +3*, DEX +1, CON +3, INT -4, SAG +2, CHA -2, ♠ 14, PV [niveau x 5], ♣ [niveau du rôdeur], DM 1d6+3	3
4	<input type="checkbox"/> Empathie animale (L) Action limitée Effet : télépathie avec les animaux, donne 1 PV pour soigner son loup	<input type="checkbox"/> Second ennemi juré Capacité passive Effet : [+ mod. SAG] ✗, +1d6 DM	<input type="checkbox"/> Empathie animale (L) Action limitée Effet : télépathie avec l'ours, soigne l'ours à distance : 1 PV rôdeur pour 1 PV ours gagné.	4
5	<input type="checkbox"/> Animal fabuleux Capacité passive Effet : Mâle Alpha : FOR+3, DEX+1, CON+3, INT-3, SAG+2, CHA-2, Init 13, ♠ 16, PV [niveau x 4], DM 1d6+3, ♣ [niveau du rôdeur +2]	<input type="checkbox"/> Perception héroïque Capacité passive Effet : +2 SAG, 2d20 aux tests de SAG	<input type="checkbox"/> Animal fabuleux Capacité passive Effet : Ours noir Init 15, FOR +5*, DEX +2, CON +5, INT -4, SAG +2, CHA -2, PV [niveau x 5] ♠ 17, ♣ [niveau du rôdeur+2], DM 1d6+5	5