





# CHRONIQUES OUBLIÉES

|          | <b>Voie de l'archer</b>   | <b>Voie de la survie</b>  | <b>Voie de l'escarmouche</b> |
|----------|---|---|------------------------------|
| <b>1</b> | <input type="checkbox"/> <b>Sens affûtés</b><br>Capacité passive<br>Effet : [+ mod. SAG] DM à ✕, [+ mod. SAG] Init, [+2 x rang] SAG aux tests de perception | <input type="checkbox"/> <b>Endurant</b><br>Capacité passive<br>Effet : +2 tests de CON sur la survie                                       | <b>1</b>                     |
| <b>2</b> | <input type="checkbox"/> <b>Tir aveugle (L)</b><br>Action limitée<br>Effet : tir dans une direction approximative   | <input type="checkbox"/> <b>Nature nourricière</b><br>Capacité passive<br>Effet : trouve de quoi nourrir ou guérir                          | <b>2</b>                     |
| <b>3</b> | <input type="checkbox"/> <b>Tir rapide (L)</b><br>Action limitée<br>Effet : 2 attaques à ✕ durant le tour   | <input type="checkbox"/> <b>Grand pas</b><br>Capacité passive<br>Effet : +10 mètres de déplacement, +5 natation et escalade                 | <b>3</b>                     |
| <b>4</b> | <input type="checkbox"/> <b>Flèche de mort (L)</b><br>Action limitée<br>Effet : 2d20 à ✕, double DM   | <input type="checkbox"/> <b>Incrévable (L)</b><br>Action limitée<br>Effet : soigne [3d6 + mod. CON] PV au tour suivant lorsque tombe à 0 PV | <b>4</b>                     |
| <b>5</b> | <input type="checkbox"/> <b>Dans le mille</b><br>Capacité passive<br>Effet : d12 remplace d20, +2d6 DM  | <input type="checkbox"/> <b>Constitution héroïque</b><br>Capacité passive<br>Effet : +2 CON, 2d20 aux tests de CON                          | <b>5</b>                     |

  

|          | <b>Voie du compagnon animal</b>   | <b>Voie du traqueur</b>  | <b>Voie du monteur d'ours</b> |
|----------|---|--|-------------------------------|
| <b>1</b> | <input type="checkbox"/> <b>Odorat</b><br>Capacité passive<br>Effet : +5 test de SAG de pistage   | <input type="checkbox"/> <b>Pas de loup</b><br>Capacité passive<br>Effet : +2 DEX par rang aux tests de furtivité en forêt | <b>1</b>                      |
| <b>2</b> | <input type="checkbox"/> <b>Surveillance</b><br>Capacité passive<br>Effet : +5 test de SAG de surprise et Init  | <input type="checkbox"/> <b>Ennemi juré</b><br>Capacité passive<br>Effet : [+ mod. SAG] ✕, +1d6 DM                         | <b>2</b>                      |
| <b>3</b> | <input type="checkbox"/> <b>Combat</b><br>Capacité passive<br>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"/> <b>Embuscade</b><br>Capacité passive<br>Effet : cache le groupe en milieu naturel                 | <b>3</b>                      |
| <b>4</b> | <input type="checkbox"/> <b>Empathie animale (L)</b><br>Action limitée<br>Effet : télépathie avec les animaux, donne 1 PV pour soigner son loup   | <input type="checkbox"/> <b>Second ennemi juré</b><br>Capacité passive<br>Effet : [+ mod. SAG] ✕, +1d6 DM                  | <b>4</b>                      |
| <b>5</b> | <input type="checkbox"/> <b>Animal fabuleux</b><br>Capacité passive<br>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"/> <b>Perception héroïque</b><br>Capacité passive<br>Effet : +2 SAG, 2d20 aux tests de SAG           | <b>5</b>                      |