	Niveau de Rôdeur	STYLE DE COMBAT							
RODEUR	22		COMBAT À DEUX ARMES						
	Bonus de Niveau	Niveau	Double frappeAjoute la FORtotale avec						
ENNEMIS JURÉS			de Rôdeur						
Niveau BONUS CONTRE LES ENNEMES JURÉS 8 10			Combat à deux armes Pénalité pour porter deux armes réduite à -4 / -4						
1			Science du Combat à deux ArmesAttaque supplémentaire avec l'arme secondaire						
5		6	6 Défense à deux armesBonus de bouclier de +1 en combat à deux armes (+2 en combat défensif)						
10	0-0-0	10	☐ Combat à deux armes supérieurTroisiè☐ Éventration à deux armesEn touchant		attaque avec l'arme secondaire les deux armes, inflige 1d10 bonus + (FOR× 1½) dégâts				
15			Les dons supplémentaires du rôdeur peuvent être pris sans satisfaire les prérequis,						
20			mais ne s'appliquent pas lorsque le personnage porte une armure lourde.						
■ Bonus to attack, damage and selected skills against this enemy			PACTE DU CHASSEUR Niveau						
ENVIRONNEMENTS DE	PRÉDILECTION.	4	PARTAGER ENNEMI JURE		COMPAGNON ANIMAL				
Niveau O BONUS SUR LES ENV					Nom				
3		DURE							
8			trs = SAG +		Type de créature				
13			(SAGminimum 1)  Pour une action de mouvement, partagez la moitié de voire bonus d'Ennemi Juraliveau contre une cible unique, avec tous les alliés présents dars 9m de Rôdeur - 3de Druide						
18									
O Bonus to Initiative and selected skills when in this terrain			SORT	S PR	EPARES				
EMPATHIE SAUVAGE				_					
Utiliser à la place de Diplomatie pour améliorer l'attitude d'un animal				_ 1					
SORTS									
Niveau Niveau Niveau de									
				2					
DD de sauvegarde Sorts = du sort par jour	Sorts Sorts supplémentaire de base WIS	S							
1	<b>P P P P</b>								
2		000							
3									
4									
DD de jet de sauvegarde d'un sort = 10 + SAG + niveau du sort									

•	BAGUETTES						
	H 000000000000000000000000000000000000	X	PARCHEMIN	NS *	X	POTIONS	,
	th A B B B B B B B B B B B B B B B B B B						
	# 4 000 000 000 000 000 000 000 000 000						
	# GG						
	# 000 000 000 000 000 000 000 000 000 0						