

Capacités Raciales

* Sens développés

* Immunités elfiques.

* Magie elfique.

* Armes familiaires.

*

*

*

*

*

*

*

Capacités de Classe

NIVEAU	NOM	NIVEAU	NOM	NIVEAU	NOM
1	pistage, empathie sauvage, 1er ennemi juré :	11			
2	Don de style de combat	12			
3	Endurance, 1er terrain préféré : sous-terrain	13			
4	Lien du chasseur	14			
5		15			
6		16			
7		17			
8		18			
9		19			
10		20			

LANGUES

*Commun

bonus
Intelligence
= +1 bonus
Linguistique +0 Total = +1

*Elfique

*

*

*

*

*

*



Magie

Dons & Pouvoirs

*Celeste	*	*	*		
*	*	*	*		

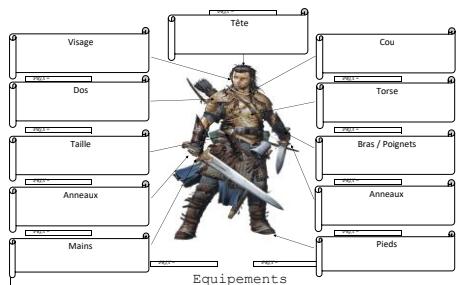
--	--

RÔDEUR

NIVEAU	PAR JOUR	CONNUS	D.D.
0	+0		+12
1	+2		+13
2	+0		+14
3	+0		+15
4	+0		+16
5	+0		+17
6	+0		+18
7	+0		+19
8	+0		+20
9	+0		+21



NIV	NOM	Nbre	NIV	NOM	Nbre
1			1		
2			2		
3			3		
4			4		
5			5		
6			6		
7			7		
8			8		
9			9		



Equipements

NOM	Prix	Poids	NOM	Prix	Poids
Arc long composite	1,5				
Lame effigie incendie	3,5				
Cuirasse	1,5				
Véloce x30	4,5				
potion de souffre lourd (x5)	0,3				
potion mille pattes (x5)	0,2				
Sang vert (x5)	0,1				
Charge Nodale	4				
Rations de survie (x5)	2,5				

CHARGE EFFECTIVE = 26,00 KG POSSessions = 314,00 PO
 jusqu'à 29 Kg de 29 à 50 Kg de 50 à 87,5 Kg DEBOUTURE = 0,00 PO
 CHARGE COUTURE CHARGE COURTE RESTE = 314,00 PO
 INTERMEDIAIRE



SORTS DE RÔDEUR NIVEAU 1								+0	+2
NOMS	CONNUS	APPRISS	NOMS	CONNUS	APPRISS	NOMS	CONNUS	APPRISS	
Alarme (Alarm). Protège une zone pendant 2 heures/niveau.			* Détection du poison (Detect Poison). Détecte le poison chez 1 créature ou 1 petit objet.			Morsure magique (Magic Fang). Une arme naturelle du sujet gagne +1 aux jets d'attaque et de dégâts.			
Apaisement des animaux (Calm Animals). Calme (2d4 + niveau) DV d'animaux.			Enchevêtrement (Entangle). La végétation immobilise tout dans un rayon de 12 m.			Passage sans traces (Pass without Trace). Les sujets (1/niveau) ne laissent pas de traces.			
Charme-animal (Charm Animal). Un animal devient l'amie du PJ.			Endurance aux énergies destructives (Endurance Elements). Protège des environnements chauds ou froids.			Ralentissement du poison (Delay Poison). Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.			
Communication avec les animaux (Speak with Animals). Permet de communiquer avec les animaux.			Grand pas (Longstrider). Augmente la vitesse de déplacement.			Résistance aux énergies destructives. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.			
Convocation d'alliés naturels I (Summon Nature's Ally I). Appelle une créature luttant pour le PJ.			Invisibilité pour les animaux (Hide from Animals). Les animaux ne voient pas 1 sujet/niveau.			Saut (Jump). Confère un bonus aux tests d'Acrobatic (Saut).			
Détection de la faune ou de la flore (Detect Animals and Plants). Détecte espèces de plantes ou d'animaux.			Lecture de la magie (Read Magic). Permet de lire parchemins et livres de sorts.						
Détection des collets et des fosses (Detect Snares and Pits). Détecte pièges naturels ou primitifs.			Messager animal (Animal Messenger). Envoie un animal de taille TP en un lieu donné.						