|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Roublard  +5dex  +1init  Passe de 50% a 75% toute action de discretion | Ranger : +3sym(mana) | Dompteur+2Vie | Bonus : peut capturer une créature type bête (25%)  Saut (saute et inflige 3pts de dégâts autour)(3 sym)  Hurlement (1/2 de faire passer un tour a un ennemis) (4sym) |
| Chasseur+2init | Bonus : atk\*2 contre les bêtes  Peut apprivoiser des oiseaux (1/2)(3 sym)  +2 deplacement hors combats  -affronter un ennemis deja affronte = bonus |
| Braconier+1Dex,+1Vie | Bonus :peut poser/fabriquer des piéges  Fabrication d armes, sacs, etc  Reduction des prix de 10% |
| Rodeur+1vie+1init | Bonus : augmente l’efficacité des potions (5vie au lieu de 3)+fabrication de potions  Peut endormir ses ennemis pdt 2 tours (1/2, + 4 sym) |
| Voleur : +5Dex | Crocheteur : +3Init,-1Vie | Bonus : attaque 2 fois si proximité avec ville (consomme1 sym) |
| Pickpocket : +3Dex,-1vie | Bonus :degats\*2 contre ennemis habillés |
| Acrobate : +2Dex | Bonus : 40dext en ville ; +20dext en forêt |
|  |  |
| Assassin+3force  +2vie | Espion : +2Init | 50% d’avoir une attaque surprise a chaque combat (sauf contre créature de rang supérieur) |
| Empoisonneur : +2Force,+2Init | +25% de dégats contre les cibles biologiques (1/3 chance de faire 50%) |
| Duelliste :+3force,+1Dex | +20% de force si Cac |
|  |  |