

SIGNATURE (1 XP)

ÉCRASEMENT

BARBARE DE L'OMBRE

ENDURANCE

COMPÉTENCE DE CLASSE GRATUITE

[Dépensez 1 XP] Attaque :  
Tuez instantanément un Séide ciblé.

Héros : \_\_\_\_\_ XP : \_\_\_\_\_

Joueur : \_\_\_\_\_

+1 Santé Max

NIVEAU 1

NIVEAU 2

NIVEAU 3

NIVEAU 4

NIVEAU 5

AUGMENTATION DE SANTÉ

10

- +2 Santé Max
- Régénération 1

15

- +2 Santé Max
- Régénération 3

FRÉNÉSIE DE L'OMBRE

10

- [Mode Furtif] Mêlée   OU  : « Défenseur -1  » par figurine d'Ennemi dans la Zone ciblée.

10

- [Mode Furtif] Mêlée   OU  : « Défenseur -2  » par figurine d'Ennemi dans la Zone ciblée.

CHARGE

5

- Charge

10

- Charge (Mêlée : +2 

10

- Charge (Mêlée : +4 

ARME LANCÉE

10

- Dépensez 1 Action et défaussez 1 Arme pour effectuer une Attaque de Mêlée ou à Distance en utilisant les dés d'Attaque de l'Arme +1  et +1 .

15

- Dépensez 1 Action et défaussez 1 Arme pour effectuer une Attaque de Mêlée ou à Distance en utilisant les dés d'Attaque de l'Arme +2  et +2 .

ENCAISSEMENT DE DÉGÂTS

5

- [Pas d'Armure Équipée] Provocation
- [Pas d'Armure Équipée] Attaque : +1 
- [Pas d'Armure Équipée] Défense : +2 

10

- [Pas d'Armure Équipée] Provocation
- [Pas d'Armure Équipée] Attaque : +2 
- [Pas d'Armure Équipée] Défense : +3  ET +1 

SPÉCIALISATION DEUX MAINS

5

- [Arme à Deux Mains] Mêlée : +1 Relance Attaque

15

- Les Armes à Deux Mains sont considérées à Une Main.
- [Arme à Deux Mains] Mêlée : +1 Relance Attaque