

**Arme de prédilection**

**Coût : 10\***

**Pré-requis :** Aucun

**Effet :** Permet de frapper à +1 avec un type d'arme (épée courte, hache à deux mains) choisi lors de la prise de l'habileté.

**Attaque surprise**

**Coût : 8\*(7)**

**Pré-requis :** Aucun

**Effet :** Ajoute un bonus de +3 aux dégâts des attaques surprises par niveau.

**Botte de combat : Agilité niveau 1**

**Coût : 10**

**Pré-requis :** Esquive I

**Effet :** Permet de manier deux armes courtes ou une arme courte et une arme longue.

**Botte de combat : Agilité niveau 2**

**Coût : 10**

**Pré-requis :** Botte de combat : Agilité niveau 1

**Effet :** Ajoute un bonus de +1 aux dégâts lorsque l'utilisateur manie deux armes.

**Botte de combat : Agilité niveau 3**

**Coût : 12**

**Pré-requis :** Botte de combat : Agilité niveau 2

**Effet :** Permet de manier deux armes longues.

**Botte de combat : Finesse niveau 1**

**Coût : 8**

**Pré-requis :** Arme de prédilection

**Effet :** Ajoute un bonus de +1 aux dégâts lorsque l'utilisateur manie son arme de prédilection. Fonctionne seulement quand l'utilisateur combat avec une seule arme. Ne peut être utilisé avec les armes à deux mains ou un bouclier.

**Botte de combat : Finesse niveau 2**

**Coût : 8**

**Pré-requis :** Botte de combat : Finesse niveau 1

**Effet :** L'utilisateur est immunisé aux habiletés de désarmement lorsqu'il manie son arme de prédilection.

**Botte de combat : Finesse niveau 3**

**Coût : 8**

**Pré-requis :** Botte de combat : Finesse niveau 2

**Effet :** Permet de désarmer une cible une fois scénario. L'utilisateur doit faire tourner son arme autour de celle de la cible.

**Combat aveugle**

**Coût : 5**

**Pré-requis :** Sixième sens niveau 3

**Effet :** Ajoute un bonus de +1 aux résistances contre les effets d'aveuglement.

**Coup assommant**

**Coût : 7**

**Pré-requis :** Aucun

**Effet :** Permet de faire un coup assommant au lieu d'une attaque surprise (ne blesse pas la cible). Si l'attaque est faite avec une arme contondante les dégâts sont augmentés de +5.

**Coup précis**

**Coût : 7\*(9)**

**Pré-requis :** Arme de prédilection

**Effet :** Permet à l'utilisateur maniant son arme de prédilection d'ajouter un bonus de +2 dégâts d'une attaque une fois par scénario pour chaque niveau du coup précis. Coup précis niveau 2 = 2 fois par scénario.

**Défense réflexe**

**Coût : 8\*(4)**

**Pré-requis :** Aucun

**Effet :** Permet d'ignorer les effets de niveaux égaux ou inférieurs et qui ont des effets de type réflexe. Habileté passive qui est active en tout temps.

**Esquive**

**Coût : 10\*(4)**

**Pré-requis :** Aucun

**Effet :** Ajoute un bonus de +1 d'armure.

**Régénération d'agilité**

**Coût : 5\*(10)**

**Pré-requis :** Aucun

**Effet :** L'utilisateur regagne une capacité de type agilité par scénario par niveau de régénération, après un repos de 5 minutes

**Sixième sens**

**Coût : 5\*(15)**

**Pré-requis :** Aucun

**Effet :** Réduit les dégâts des attaques surprises et des coups assommants de 2 par niveau. Réduit les dégâts des pièges de 1 par niveau. La personne gagne aussi +1 de défense contre les pièges.