

BRAWLER

(GUERRIER)

Niveau de Guerrier

COURAGE

TERREUR

BONUS VOLONTE

Niveau de Guerrier

WILL BONUS

+

= (

+ 2

) ÷ 4

(arrondi à l'inférieur)

CLOSE CONTROL

Add your bravery bonus to CMB and CMD checks for bull rush, drag and reposition.

MENACING STANCE

Niveau

7

PÉNALITÉ

-

Niveau de Guerrier

= (

- 3

) ÷ 4

Penalty to enemies' attack rolls and concentration checks when adjacent..

Niveau

9

NO ESCAPE

Taking a 5-foot step or withdrawing from the area of meneacing stance provokes an attack of opportunity.

MAÎTRISE D'ARME

Niveau

20

Type d'arme

DONS D'ATTAQUE

ACTIONS D'ATTAQUE

- ☐ Enchaînements Attaque supplémentaire si vous touchez
- ☐ Succession d'enchaînements Plus de limite sur le nombre d'enchaînements par tour
- ☐ Coup d'enchaînement Attaque supplémentaire si l'ennemi est inconscient
- ☐ Coup d'enchaînement amélioré Autant que voulu par tour

EFFETS CRITIQUES

nécessite

☐ Don pour les critiques

☐ Critique sanglant

☐ Critique fébrile

☐ Critique Aveuglant

☐ Critique ralentissant

☐ Critique handicapant

☐ Critique étourdissant

☐ Critique assourdissant

☐ Critique fatiguant

☐ Critique de dissipation

☐ Critique Épuisant

☐ Critique empalant

☐ Science du critique empalant

☐ Maîtrise du critique Appliquer deux effets de critique à la fois

☐ Précision Sournoise Ajoute un effet critique à la deuxième attaque sournoise dans un tour

DONS D'EQUIPE

- ☐ Incantation Alliée +2pour vaincre la RM
- ☐ Défense coordonnée +2au DMD
- ☐ Manoeuvres coordonnées +2au BMO
- ☐ A l'abri Prend le résultat d'un allié sur un jet de réflexes
- ☐ Vigie Peut agir dans le tour de surprise si un allié peut agir
- ☐ Mur de boucliers +1 / +2à la CAquand chacun utilise un bouclier
- ☐ Lanceur de sorts protégé +4aux tests de concentration
- ☐ Échanger de place Échange sa place avec un allié
- ☐ Dos à dos +2à la CAcontre les tenailles
- ☐ Science du combat dos à dos +2à la CA d'un allié CA
- ☐ Gambit de l'aile brisée Donne +2 / +2, reçoit une attaque d'opportunité
- ☐ Formation de Cavalerie Partage l'espace, charge à travers une monture alliée
- ☐ Charge coordonnée Charger le même adversaire qu'un allié
- ☐ Échappatoire Ne provoque pas d'Ad'O quand adjacent à un allié
- ☐ Partenaire de feinte Quand un allié feinte, l'ennemi perd son bonus de DEXà la CA
- ☐ Science du partenaire de feinte Quand un allié feinte, reçoit une Ad'O
- ☐ Attaque en meute L'attaque d'un allié vous permet de faire un pas de côté Pas decôté
- ☐ Saisir l'instant Ad'O quand un allié confirme un coup critique
- ☐ Reprends-toi +1à tous les jets de sauvegarde par allié adjacent
- ☐ Double croc-en-jambe Quand un allié est adjacent, lance deux fois le dé BMO
- ☐ Cible d'opportunité Attaque à distance supplémentaire quand un allié touche