

VIKING

(GUERRIER)

Guerrier
Niveau

FEARSOME

- Niveau
- 2
- Make an Intimidate check as a Move Action
- Niveau
- 10
- Make an Intimidate check as a Swift Action
- Niveau
- 18
- Make an Intimidate check as a Free Action

SHIELD DEFENCE

SHIELD BONUS
TO AC

Guerrier
Niveau

+

=

(

+ 1

)

÷

4

(arrondi à l'inférieur)

BERSERKER

RAGE ! DUREE
PAR JOUR

Viking
Level

Divers

=

2

+

CON

+

(

- 3

)

×

2

+

Every bonus feat after level 6 can be a RAGE power

MAÎTRISE D'ARME

Type d'arme

Niveau
20

DONS D'ATTAQUE

ATTACHEMENTS

- ☐ 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

CRITIQUE EFFETS

(requiert ☐ Don pour les critiques)

- ☐ Critique sanglant
- ☐ Critique Aveuglant
- ☐ Critique handicapant
- ☐ Critique assourdissant
- ☐ Critique de dissipation
- ☐ Critique empalant
- ☐ Science du critique empalant
- ☐ Critique fébrile
- ☐ Critique ralentissant
- ☐ Critique étourdissant
- ☐ Critique fatigant
- ☐ Critique Épuisant

- ☐ 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
- +2 pour vaincre la RM
- ☐ Défense coordonnée
- +2 au DMD
- ☐ Manoeuvres coordonnées
- +2 au 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 / +2 à la CA quand chacun utilise un bouclier
- ☐ Lanceur de sorts protégé
- +4 aux tests de concentration
- ☐ Échanger de place
- Échange sa place avec un allié
- ☐ Dos à dos
- +2 à la CA contre les tenailles
- ☐ Science du combat dos à dos
- +2 à 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 DEX à 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
- +1 à 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