

ARMOUR MASTER

Niveau de Guerrier

(GUERRIER)

ENTRAÎNEMENT AUX ARMURES

BONUS DE DEX MAXIMAL

+

RÉDUCTION DU MALUS D'ARMURE AUX TESTS

-

DEFLECTIVE SHIELD

SHIELD TOUCH AC BONUS

+

Niveau de Guerrier

= (+ 2) ÷ 4 (arrondi à l'inférieur)

ARMOURED DEFENCE

		LIGHT	MEDIUM	HEAVY
Niveau	5 DR	1/–	2/–	3/–
Niveau	19 DR	4/–	8/–	12/–

FORTIFICATION

Niveau	9	Light fortification:	25%	Chance to negate critical hits and sneak attack
Niveau	13	Medium fortification:	50%	

INDESTRUCTIBLE

Niveau	20	Immune to critical hits and sneak attack while wearing armour.
--------	----	--

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 Aveuglant
- ☐ Critique handicapant
- ☐ Critique assourdissant
- ☐ Critique de dissipation
- ☐ Critique empalant
- ☐ Science du critique empalant
- ☐ Critique fébrile
- ☐ Critique ralentissant
- ☐ Critique étourdissant
- ☐ Critique fatiguant
- ☐ 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 +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