GUERRIER	Niveau de Guerrier
ENTRAÎNEMEN	T AUX ARMES
Niveau Type d'arme	0-0-0
9	
13	
17	
ENTRAÎNEMEN	
BONUS DE RÉDUCTION DEX MAXIMAL D'ARMURE	DU MALUS
+ -	
19 RD 5/- en portant une armure ou un	bouclier
COURAGE	
TERREUR Niveau de BONUS VOLONTE Guerrier	
+ = (+ 2)	arlondi à l'inférieur)
MAÎTRISE D'AR	RME
Type d'arme	
DONS D'ATTA	AOUE
ACTIONS D'ATTAQUE	IQUL -
☐ Enchaînements Attaque supplémentaire	e si vous touchez
☐ Succession d'enchaînements Plus de	e limite sur le nombre d'enchaînements par tou
☐ Coup d'enchaînement Attaque suppl☐ Coup d'enchaînement amélioré A	
☐ Critique Aveuglant ☐ Critique Areuglant ☐ Critique handicapant ☐ C	que fébrile que ralentissant rritique étourdissant
☐ Critique de dissipation ☐ C ☐ Critique empalant	que fatiguant ritique Épuisant
☐ Critique de dissipation ☐ C ☐ Critique empalant ☐ Science du critique empalant	
☐ Critique de dissipation ☐ C ☐ Critique empalant ☐ Science du critique empalant	ts de critique à la fois
☐ Critique de dissipation ☐ C ☐ Critique empalant ☐ Science du critique empalant ☐ Maîtrise du critique Appliquer deux effet ☐ Précision Sournoise Ajoute un effet critique deuxième attaque	ritique Épuisant ts de critique à la fois tique à la sournoise dans un tour
☐ Critique de dissipation ☐ C ☐ Critique empalant ☐ Science du critique empalant ☐ Maîtrise du critique Appliquer deux effet ☐ Précision Sournoise Ajoute un effet crit deuxième attaque ☐ DONS D'EQUIPE	ritique Épuisant ts de critique à la fois tique à la sournoise dans un tour
☐ Critique de dissipation ☐ C ☐ Critique empalant ☐ Science du critique empalant ☐ Maîtrise du critique Appliquer deux effet ☐ Précision Sournoise Ajoute un effet critique deuxième attaque	ritique Épuisant ts de critique à la fois tique à la sournoise dans un tour
☐ Critique de dissipation ☐ C ☐ Critique empalant ☐ Science du critique empalant ☐ Maîtrise du critique Appliquer deux effet ☐ Précision Sournoise Ajoute un effet crit deuxième attaque ☐ DONS D'EQUIPE ☐ Incantation Alliée +2pour vaincre la RM	ritique Épuisant ts de critique à la fois tique à la sournoise dans un tour
☐ Critique de dissipation ☐ C ☐ Critique empalant ☐ Science du critique empalant ☐ Maîtrise du critique Appliquer deux effet ☐ Précision Sournoise Ajoute un effet crit deuxième attaque ☐ DONS D'EQUIPE ☐ Incantation Alliée +2pour vaincre la RM ☐ Défense coordonnée +2au DMD	ts de critique à la fois tique à la sournoise dans un tour
☐ Critique de dissipation ☐ C ☐ Critique empalant ☐ Science du critique empalant ☐ Maîtrise du critique Appliquer deux effe ☐ Précision Sournoise Ajoute un effet crit deuxième attaque ☐ DONS D'EQUIPE ☐ Incantation Alliée +2pour vaincre la RM ☐ Défense coordonnée +2au DMD ☐ Manœuvres coordonnées +2au BMO	ts de critique à la fois tique à la sournoise dans un tour
☐ Critique de dissipation ☐ C ☐ Critique empalant ☐ Science du critique empalant ☐ Maîtrise du critique Appliquer deux effe ☐ Précision Sournoise Ajoute un effet crit deuxième attaque ☐ DONS D'EQUIPE ☐ Incantation Allièe +2pour vaincre la RM ☐ Défense coordonnée +2au DMD ☐ Manœuvres coordonnées +2au BMO ☐ A l'abri Prend le résultat d'un allié sur un	ts de critique à la fois tique à la sournoise dans un tour Injet de réflexes si un allié peut agir
☐ Critique de dissipation ☐ C ☐ Critique empalant ☐ Science du critique empalant ☐ Maîtrise du critique Appliquer deux effe ☐ Précision Sournoise Ajoute un effet crit deuxième attaque ☐ DONS D'EQUIPE ☐ Incantation Alliée +2pour vaincre la RM ☐ Défense coordonnée +2au DMD ☐ Manœuvres coordonnées +2au BMO ☐ A l'abri Prend le résultat d'un allié sur un ☐ Vigie Peut agir dans le tour de surprise	ts de critique à la fois tique à la sournoise dans un tour in jet de réflexes si un allié peut agir I chacun utilise un bouclier
☐ Critique de dissipation ☐ C Critique empalant ☐ Science du critique empalant ☐ Science du critique Appliquer deux effe ☐ Précision Sournoise Ajoute un effet crit deuxième attaque ☐ DONS D'EQUIPE ☐ Incantation Alliée +2pour vaincre la RM ☐ Défense coordonnée +2au DMD ☐ Manœuvres coordonnées +2au BMO ☐ A l'abri Prend le résultat d'un allié sur un ☐ Vigie Peut agir dans le tour de surprise ☐ Mur de boucliers +1 / +2à la CAquand ☐ Lanceur de sorts protégé +4aux tests c ☐ Échanger de place Échange sa place ave	ts de critique à la fois tique à la sournoise dans un tour in jet de réflexes si un allié peut agir I chacun utilise un bouclier le concentration ec un allié
☐ Critique de dissipation ☐ C Critique empalant ☐ Science du critique empalant ☐ Maîtrise du critique Appliquer deux effe ☐ Précision Sournoise Ajoute un effet crit deuxième attaque ☐ DONS D'EQUIPE ☐ Incantation Alliée +2pour vaincre la RM ☐ Défense coordonnée +2au DMD ☐ Manœuvres coordonnées +2au BMO ☐ A l'abri Prend le résultat d'un allié sur un ☐ Vigie Peut agir dans le tour de surprise ☐ Mur de boucliers +1 / +2à la CAquanc ☐ Lanceur de sorts protégé +4aux tests co ☐ Échanger de place Échange sa place ave ☐ Dos à dos +2à la CAcontre les tenaille	ts de critique à la fois tique à la sournoise dans un tour in jet de réflexes si un allié peut agir le concentration ec un allié
☐ Critique de dissipation ☐ C ☐ Critique empalant ☐ Science du critique empalant ☐ Maîtrise du critique Appliquer deux effe ☐ Précision Sournoise Ajoute un effet crit deuxième attaque ☐ DONS D'EQUIPE ☐ Incantation Allièe +2pour vaincre la RM ☐ Défense coordonnée +2au DMD ☐ Manœuvres coordonnées +2au BMO ☐ A l'abri Prend le résultat d'un allié sur un ☐ Vigie Peut agir dans le tour de surprise ☐ Mur de boucliers +1 / +2à la CAquance ☐ Lanceur de sorts protégé +4aux tests course de place Échange sa place ave ☐ Dos à dos +2à la CAcontre les tenaille ☐ Science du combat dos à dos +2à la	ts de critique à la fois tique à la sournoise dans un tour
☐ Critique de dissipation ☐ Critique empalant ☐ Science du critique empalant ☐ Science du critique Appliquer deux effe ☐ Précision Sournoise Ajoute un effet crit deuxième attaque ☐ DONS D'EQUIPE ☐ Incantation Alliée +2pour vaincre la RM ☐ Défense coordonnée +2au DMD ☐ Manœuvres coordonnées +2au BMO ☐ A l'abri Prend le résultat d'un allié sur un ☐ Vigie Peut agir dans le tour de surprise ☐ Mur de boucliers +1 / +2à la CAquanc ☐ Lanceur de sorts protégé +4aux tests co ☐ Échanger de place Échange sa place ave ☐ Dos à dos +2à la CAcontre les tenaille ☐ Science du combat dos à dos +2à la ☐ Gambit de l'aîle brisée Donne +2 / +2,	ts de critique à la fois tique à la sournoise dans un tour in jet de réflexes si un allié peut agir I chacun utilise un bouclier le concentration ec un allié ss a CA d'un allié CA reçoit une attaque d'opportunité
☐ Critique de dissipation ☐ C Critique empalant ☐ Science du critique empalant ☐ Maîtrise du critique Appliquer deux effe ☐ Précision Sournoise Ajoute un effet crit deuxième attaque ☐ DONS D'EQUIPE ☐ Incantation Alliée +2pour vaincre la RM ☐ Défense coordonnée +2au DMD ☐ Manœuvres coordonnées +2au DMD ☐ A l'abri Prend le résultat d'un allié sur un ☐ Vigie Peut agir dans le tour de surprise ☐ Mur de boucliers +1 / +2à la CAquanc ☐ Lanceur de sorts protégé +4aux tests of ☐ Échanger de place Échange sa place ave ☐ Dos à dos +2à la CAcontre les tenaille ☐ Science du combat dos à dos +2à la ☐ Gambit de l'aîle brisée Donne +2 / +2, ☐ Formation de Cavalerie Partage l'espace	ts de critique à la fois tique à la sournoise dans un tour in jet de réflexes si un allié peut agir I chacun utilise un bouclier le concentration ec un allié is I CA d'un allié CA reçoit une attaque d'opportunité e, charge à travers une monture alliée
☐ Critique de dissipation ☐ Critique empalant ☐ Science du critique empalant ☐ Maîtrise du critique Appliquer deux effe ☐ Précision Sournoise Ajoute un effet crit deuxième attaque ☐ DONS D'EQUIPE ☐ Incantation Alliée +2pour vaincre la RM ☐ Défense coordonnée +2au DMD ☐ Manœuvres coordonnées +2au DMD ☐ A l'abri Prend le résultat d'un allié sur un ☐ Vigie Peut agir dans le tour de surprise ☐ Mur de boucliers +1 / +2à la CAquanc ☐ Lanceur de sorts protégé +4aux tests c ☐ Échanger de place Échange sa place ave ☐ Dos à dos +2à la CAcontre les tenaille ☐ Science du combat dos à dos +2à la ☐ Gambit de l'aîle brisée Donne +2 / +2, ☐ Formation de Cavalerie Partage l'espace ☐ Charge coordonnée Charger le même accentre deux effet critique attenue de l'asile brisée Donne +2 / +2, ☐ Formation de Cavalerie Partage l'espace ☐ Charge coordonnée Charger le même accentre deux effet critique attenue attenue de l'asile brisée Donne +2 / +2, ☐ Formation de Cavalerie Partage l'espace ☐ Charge coordonnée Charger le même accentre deux effet critique attenue attenue attenue deuxième attenue deuxième attenue attenue attenue deuxième attenue attenue attenue attenue deuxième attenue attenue attenue deuxième attenue attenue attenue deuxième attenue atten	ts de critique à la fois tique à la sournoise dans un tour
☐ Critique de dissipation ☐ Critique empalant ☐ Science du critique empalant ☐ Science du critique Appliquer deux effe ☐ Précision Sournoise Ajoute un effet cri deuxième attaque ☐ DONS D'EQUIPE ☐ Incantation Alliée +2pour vaincre la RM ☐ Défense coordonnée +2au DMD ☐ Manœuvres coordonnées +2au BMO ☐ A l'abri Prend le résultat d'un allié sur un ☐ Vigie Peut agir dans le tour de surprise ☐ Mur de boucliers +1 / +2à la CAquanc ☐ Lanceur de sorts protégé +4aux tests co ☐ Échanger de place Échange sa place ave ☐ Dos à dos +2à la CAcontre les tenaille ☐ Science du combat dos à dos +2à la ☐ Gambit de l'aîle brisée Donne +2 / +2, ☐ Formation de Cavalerie Partage l'espace ☐ Charge coordonnée Charger le même ac ☐ Échappatoire Ne provoque pas d'Ad'O q	ts de critique à la fois tique à la sournoise dans un tour In jet de réflexes si un allié peut agir Il chacun utilise un bouclier le concentration le cun allié le ss In CA d'un allié CA reçoit une attaque d'opportunité le, charge à travers une monture alliée le diversaire qu'un allié le uand adjacent à un allié
☐ Critique de dissipation ☐ Critique empalant ☐ Science du critique empalant ☐ Science du critique Appliquer deux effe ☐ Précision Sournoise Ajoute un effet crit deuxième attaque ☐ DONS D'EQUIPE ☐ Incantation Alliée +2pour vaincre la RM ☐ Défense coordonnée +2au DMD ☐ Manœuvres coordonnées +2au DMD ☐ A l'abri Prend le résultat d'un allié sur un ☐ Vigie Peut agir dans le tour de surprise ☐ Mur de boucliers +1 / +2à la CAquanc ☐ Lanceur de sorts protégé +4aux tests of ☐ Échanger de place Échange sa place avu ☐ Dos à dos +2à la CAcontre les tenaille ☐ Science du combat dos à dos +2à la ☐ Gambit de l'aîle brisée Donne +2 / +2, ☐ Formation de Cavalerie Partage l'espace ☐ Charge coordonnée Charger le même ac ☐ Échappatoire Ne provoque pas d'Ad'O ☐ ☐ Partenaire de feinte Quand un allié feinte	ts de critique à la fois tique à la sournoise dans un tour in jet de réflexes si un allié peut agir I chacun utilise un bouclier le concentration ec un allié si a CA d'un allié CA reçoit une attaque d'opportunité e, charge à travers une monture alliée dversaire qu'un allié uand adjacent à un allié le, l'ennemi perd son bonus de DEXà la CA
☐ Critique de dissipation ☐ Critique empalant ☐ Science du critique empalant ☐ Science du critique Appliquer deux effe ☐ Précision Sournoise Ajoute un effet crit deuxième attaque ☐ DONS D'EQUIPE ☐ Incantation Allièe +2pour vaincre la RM ☐ Défense coordonnée +2au DMD ☐ Manœuvres coordonnées +2au DMD ☐ Manœuvres coordonnées +2au BMO ☐ A l'abri Prend le résultat d'un allié sur un ☐ Vigie Peut agir dans le tour de surprise ☐ Mur de boucliers +1 / +2à la CAquanc ☐ Lanceur de sorts protégé +4aux tests c ☐ Échanger de place Échange sa place ave ☐ Dos à dos +2à la CAcontre les tenaille ☐ Science du combat dos à dos +2à la ☐ Gambit de l'aîle brisée Donne +2 / +2, ☐ Formation de Cavalerie Partage l'espace ☐ Échappatoire Ne provoque pas d'Ad'O q ☐ Partenaire de feinte Quand un allié feint ☐ Science du partenaire de feinte Quard	ts de critique à la fois tique à la sournoise dans un tour Injet de réflexes si un allié peut agir Inchacun utilise un bouclier de concentration ec un allié ss In CA d'un allié CA reçoit une attaque d'opportunité e, charge à travers une monture alliée diversaire qu'un allié uand adjacent à un allié e, l'ennemi perd son bonus de DEXà la CA and un allié feinte, reçoit une Ad'O
☐ Critique de dissipation ☐ Critique empalant ☐ Science du critique empalant ☐ Science du critique Appliquer deux effe ☐ Précision Sournoise Ajoute un effet crit deuxième attaque ☐ DONS D'EQUIPE ☐ Incantation Allièe +2pour vaincre la RM ☐ Défense coordonnée +2au DMD ☐ Manœuvres coordonnées +2au DMD ☐ Manœuvres coordonnées +2au BMO ☐ A l'abri Prend le résultat d'un allié sur un ☐ Vigie Peut agir dans le tour de surprise ☐ Mur de boucliers +1 / +2à la CAquanc ☐ Lanceur de sorts protégé +4aux tests c ☐ Échanger de place Échange sa place ave ☐ Dos à dos +2à la CAcontre les tenaille ☐ Science du combat dos à dos +2à la ☐ Gambit de l'aîle brisée Donne +2 / +2, ☐ Formation de Cavalerie Partage l'espace ☐ Échappatoire Ne provoque pas d'Ad'O q ☐ Partenaire de feinte Quand un allié feint ☐ Science du partenaire de feinte Quard	ts de critique à la fois tique à la sournoise dans un tour Injet de réflexes si un allié peut agir I chacun utilise un bouclier de concentration ec un allié es a CA d'un allié CA reçoit une attaque d'opportunité es, charge à travers une monture alliée diversaire qu'un allié uand adjacent à un allié e, l'ennemi perd son bonus de DEXà la CA and un allié feinte, reçoit une Ad'O ous permet de faire un pas de côté Pas decôte
☐ Critique de dissipation ☐ Critique empalant ☐ Science du critique empalant ☐ Maîtrise du critique Appliquer deux effe ☐ Précision Sournoise Ajoute un effet crit deuxième attaque ☐ 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 ☐ Vigie Peut agir dans le tour de surprise ☐ Mur de boucliers +1 / +2à la CAquanc ☐ Lanceur de sorts protégé +4aux tests co ☐ Échanger de place Échange sa place ave ☐ Dos à dos +2à la ☐ Gambit de l'aîle brisée Donne +2 / +2, ☐ Formation de Cavalerie Partage l'espace ☐ Échappatoire Ne provoque pas d'Ad'O q ☐ Partenaire de feinte Quand un allié feint ☐ Science du partenaire de feinte Quard ☐ Attaque en meute L'attaque d'un allié voi	ts de critique à la fois tique à la sournoise dans un tour in jet de réflexes si un allié peut agir I chacun utilise un bouclier le concentration ec un allié sis a CA d'un allié CA reçoit une attaque d'opportunité e, charge à travers une monture alliée diversaire qu'un allié uand adjacent à un allié e, l'ennemi perd son bonus de DEXà la CA and un allié feinte, reçoit une Ad'O pus permet de faire un pas de côté Pas decôte airme un coup critique

☐ Cible d'opportunité Attaque à distance supplémentaire quand un allié touche