

DIRTY MANOEUVRES

Niveau **2** **MANOEUVRE BONUS**

$$+ \boxed{} = \left(+ 2 \right) \div 4$$

Bonus to CMB and CMD for disarm, dirty trick and steal.

Niveau **7** **DEADLY SURPRISE**
When you hit an enemy who's denied their DEX bonus to AC, attempt a dirty trick immediately.

Niveau **11** **CRAVEN COMBATANT**
When fight defensively, using total defence or Combat Expertise, cannot be flanked except by a Rogue 4 levels higher.

Niveau **13** **SWEEPING PRANK**
As a standard action, use dirty trick on two adjacent enemies.

Niveau **17** As a full action, use dirty trick on 2 + DEX enemies.

CATCH OFF GUARD

Niveau **3** Use improvises weapons with no penalty.
Unarmed opponents are flat-footed against them.

Niveau **9** **RAZOR-SHARP CHAIR LEG**
Change improvised weapon to budgeoning, piercing or slashing.
Critical threat range is 19-20/x2.

PAYBACK

Niveau **5** **BONUS**

$$+ \boxed{} = \left(- 1 \right) \div 4$$

Bonus to attack and damage against a foe who attacked you this turn.

Niveau **9** **ULTIMATE PAYBACK**
Always confirm criticals against a foe who attacked you.

TREACHEROUS BLOW

Niveau **15** On confirming a critical, attempt a dirty trick immediately.

DONS 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 Apply a critical effect to the second sneak attack in a round

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 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