

THUNDERSTRIKER

Niveau de Guerrier

ENTRAÎNEMENT AUX ARMES

Niveau 5Type d'arme

9

STRAPPED SHIELD

Niveau 3Take no penalty to attack with both hands while wearing a buckler.

Niveau 7HARDBUCKLERMake shield bash attacks with a buckler like a light shield.

Niveau 11KNOCKBACK SMASHWhen using your buckler to attack, gain its enhancement bonus to attack and damage.

Niveau 13HAMMER AND ANVILTake only half penalty for using a buckler as an off-handed weapon.

Niveau 15BUCKLER DEFENCERetain +1 shield bonus when using both hands to fight.

Niveau 17BALANCED BASHINGTake no penalty for using a buckler as an off-handed weapon.

Niveau 19IMPROVED BUCKLER DEFENCERetain all shield bonuses when using both hands to fight.

COURAGE

TERREUR

BONUS VOLONTE

WILL BONUS

Niveau de Guerrier

+ = (+ 2) ÷ 4 (arrondi à l'inférieur)

MAÎTRISE D'ARME

Niveau 20Type d'arme

DONS D'ATTAQUE

EnchaînementsAttaque supplémentaire si vous touchez

Succession d'enchaînementsPlus de limite sur le nombre d'enchaînements par tour

Coup d'enchaînementAttaque supplémentaire si l'ennemi est inconscient

Coup d'enchaînement amélioréAutant 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 critiqueAppliquer deux effets de critique à la fois

Précision SoutoiseApply 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'abriPrend le résultat d'un allié sur un jet de réflexes

VigiePeut 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 placeÉchange 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 briséeDonne +2 / +2, reçoit une attaque d'opportunité

Formation de CavaleriePartage l'espace, charge à travers une monture alliée

Charge coordonnéeCharger le même adversaire qu'un allié

ÉchappatoireNe provoque pas d'Ad'O quand adjacent à un allié

Partenaire de feinteQuand un allié feinte, l'ennemi perd son bonus de DEXà la CA

Science du partenaire de feinteQuand un allié feinte, reçoit une Ad'O

Attaque en meuteL'attaque d'un allié vous permet de faire un pas de côté Pas decôté

Saisir l'instantAd'O quand un allié confirme un coup critique

Reprends-toi+1à tous les jets de sauvegarde par allié adjacent

Double croc-en-jambeQuand un allié est adjacent, lance deux fois le dé BMO

Cible d'opportunitéAttaque à distance supplémentaire quand un allié touche