

UNBREAKABLE

Niveau de Guerrier

(GUERRIER)

UNFLINCHING

MIND AFFECTING WILL BONUS

Niveau de Guerrier

+

=

(

+ 2

)

÷

4

(arrondi à l'inférieur)

Niveau 20

UNBREAKABLE MIND

Immune to mind-affecting effects.

ENTRAÎNEMENT AUX ARMURES

BONUS DE DEX MAXIMAL

RÉDUCTION DU MALUS D'ARMURE AUX TESTS

+

-

Niveau 19

RD 5/- en portant une armure ou un bouclier

QUICK RECOVERY

Niveau 11

Need only 15 minutes rest or a healing spell to recover from being fatigued.

Niveau 15

UNLIMITED ENDURANCE

When exhausted, suffer only the effect of fatigued.

STALWART

Niveau 13

Take no damage and suffer no partial effect on a successful Fortitude or Will save.

Niveau 17

MIRACULOUS RECOVERY

Take the better of two rolls to recover from an ongoing effect.

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

☐ 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