

Niveau de
Guerrier

COURAGE

Guerrier

$$= \left(\underline{\hspace{1cm}} + 2 \right) \div 4 \quad (\text{arrondi à l'inférieur})$$

CLOSE CONTROL

1

MENACING STANCE

Guerrier

$$\boxed{-} = (-3) \div 4$$

Taking a 5-foot step or withdrawing from the area of menacing stance provokes an attack of opportunity.

MAÎTRISE D'ARME

DONS D'ATTAQUE

☐ Succession d'enchaînements Plus de limite sur le nombre d'enchaînements par tour

☐ Coup d'enchaînement amélioré Autant que voulu par tour

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 fatigant
- ☐ 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☐ 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 / +2 à la CA quand chacun utilise un bouclier

☐ Lanceur de sorts protégé +4 aux tests de concentration☐ Échanger de place Échange sa place avec un allié☐ Dos à dos +2 à la **CA** contre les tenailles

☐ Science du combat dos à dos +2 à la CA d'un allié **CA**

☐ **Gambit de l'aîle 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 **DEX** à 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 décoté**

☐ **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