

GUERRIER

(GUERRIER)

Niveau de Guerrier

ENTRAÎNEMENT AUX ARMES

Niveau

Type d'arme

5

☐☐☐☐

9

☐☐☐

13

☐☐

17

☐

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

COURAGE

TERREUR

BONUS VOLONTE

Niveau de Guerrier

+

= (+ 2) ÷ 4

(arrondi à l'inférieur)

MAÎTRISE D'ARME

Niveau

Type d'arme

20

DONS D'ATTAQUE

ACTIONS 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