

TOWER SHIELD
SPECIALIST
(GUERRIER)

Niveau de
Guerrier

BURST BARRIER

Niveau	2	Use a shield to gain a bonus against burst spells and effects. REFLEX SAVE BONUS <div>+ <div></div> = (<div></div> + 2) ÷ 4</div>
Niveau	5	TOWER SHIELD SPECIALIST Take no attack penalty for using a tower shield in combat.
Niveau	9	TOWER SHIELD DEFENCE Shield bonus applies to touch attacks.
Niveau	11	IMMEDIATE REPOSITIONING Reposition tower shield as an immediate action.
Niveau	15	TOWER SHIELD EVASION Avoid taking half damage on a successful reflex save.
Niveau	20	Take only half damage on a failed reflex save.

ENTRAÎNEMENT AUX ARMURES

	BONUS DE DEX MAXIMAL	RÉDUCTION DU MALUS D'ARMURE AUX TESTS
Niveau	3	<div>+ <div></div> + 2</div> <div>- <div></div> - 3</div> <div>Bonus when using a tower shield.</div>

Niveau	19	RD 5/- en portant une armure ou un bouclier
--------	----	---

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	<input type="checkbox"/> Don pour les critiques
<input type="checkbox"/> Critique sanglant	<input type="checkbox"/> Critique fébrile	
<input type="checkbox"/> Critique Aveuglant	<input type="checkbox"/> Critique ralentissant	
<input type="checkbox"/> Critique handicapant	<input type="checkbox"/> Critique étourdissant	
<input type="checkbox"/> Critique assourdissant	<input type="checkbox"/> Critique fatiguant	
<input type="checkbox"/> Critique de dissipation	<input type="checkbox"/> Critique Épuisant	
<input type="checkbox"/> Critique empalant		
<input type="checkbox"/> Science du critique empalant		
<input type="checkbox"/> Maîtrise du critique	Appliquer deux effets de critique à la fois	
<input type="checkbox"/> Précision Sournoise	Ajoute un effet critique à la deuxième attaque sournoise dans un tour	

DONS D'EQUIPE

<input type="checkbox"/> Incantation Alliée	+2pour vaincre la RM
<input type="checkbox"/> Défense coordonnée	+2au DMD
<input type="checkbox"/> Manœuvres coordonnées	+2au BMO
<input type="checkbox"/> A l'abri	Prend le résultat d'un allié sur un jet de réflexes
<input type="checkbox"/> Vigie	Peut agir dans le tour de surprise si un allié peut agir
<input type="checkbox"/> Mur de boucliers	+1 / +2à la CA quand chacun utilise un bouclier
<input type="checkbox"/> Lanceur de sorts protégé	+4aux tests de concentration
<input type="checkbox"/> Échanger de place	Échange sa place avec un allié
<input type="checkbox"/> Dos à dos	+2à la CA contre les tenailles
<input type="checkbox"/> Science du combat dos à dos	+2à la CA d'un allié CA
<input type="checkbox"/> Gambit de l'aile brisée	Donne +2 / +2, reçoit une attaque d'opportunité
<input type="checkbox"/> Formation de Cavalerie	Partage l'espace, charge à travers une monture alliée
<input type="checkbox"/> Charge coordonnée	Charger le même adversaire qu'un allié
<input type="checkbox"/> Échappatoire	Ne provoque pas d'Ad'O quand adjacent à un allié
<input type="checkbox"/> Partenaire de feinte	Quand un allié feinte, l'ennemi perd son bonus de DEX à la CA
<input type="checkbox"/> Science du partenaire de feinte	Quand un allié feinte, reçoit une Ad'O
<input type="checkbox"/> Attaque en meute	L'attaque d'un allié vous permet de faire un pas de côté Pas decôté
<input type="checkbox"/> Saisir l'instant	Ad'O quand un allié confirme un coup critique
<input type="checkbox"/> Reprends-toi	+1à tous les jets de sauvegarde par allié adjacent
<input type="checkbox"/> Double croc-en-jambe	Quand un allié est adjacent, lance deux fois le dé BMO
<input type="checkbox"/> Cible d'opportunité	Attaque à distance supplémentaire quand un allié touche