

SPEAR TRAINING

Niveau

5

SPEAR BONUS

Niveau de Guerrier

= (

- 1 ) ÷ 4

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

WILL BONUS

+

= (

+ 2 ) ÷ 4

(arrondi à l'inférieur)

SPINNING LANCE

Niveau 7

Make alternate attacks against adjacent foes at full bonus.

Niveau 11

**PIERCING LANCE**  
As a standard action, attack both mount and rider.  
The difficulty to negate the hit with a ride check is 4 higher.

Niveau 15

**LEAPING LANCE**  
No ACP on Acrobatics when mounted.  
Leap at a target from charging mount to gain double charge bonus and mounted attack bonuses.

BANNER

Niveau

9

+

Attaque Bonus

Saving Throw Bonus

+

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 fatigant

☐ Critique de dissipation

☐ Critique Épuisant

☐ Critique empalant

☐ Science du critique empalant

☐ Maîtrise du critique    Appliquer deux effets de critique à la fois

☐ Précision Sournoise    Apply a critical effect to the second sneak attack in a round

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