GUERRIER	Guerrier Niveau	*		BOI	NU!S D'ATT.	AQUE		"	A	DMG 🗸	CRIT .	
MELEE	Niveau	Base Atta		+ +	+)		/					
ENTRAÎNEI	MENT AUX ARMES	Bon			—— —— ́		/ /					
Niveau Type d'arme	0-0-0		Attaqu	ie en finesse Utili	ser la DEX pour les	attaques alcà	c DF	EX	_	FOR		
5		Arn	ne à de	eux mains						× 1 ¹ / ₂		
9		Arme secondaire (2en moins pour une arme légère) - 6 / - 10								× 1/2		
13			□ Coi	mbat à deux armes	Réduit les pénalit	tés à : - 4	1 -4					
17				Double frappe P	as de pénalités de d	dégâts						
ENTRAÎNEI	MENT AUX ARMURE		De m	aître Ne se cumu	ıle pas avec les bon	us magiques	+1					
	D'ARMURE LITÉRÉDUCTION		Arme	de prédilection:			+1					
	ARME	Arme de prédilection supérieure + 2										
+ -			Spécialisation martiale:						+ 2			
19 RD 5/- en portant une armure ou un bouclier			Spécialisation martiale supérieure							+ 4		
COURAGE			Attaque puissante Ignore la réduction des dégâts jusqu'à 5/— Attaque puissante supérieure Ignore la réduction des dégâts jusqu'à 1									
EFFET DE PEUR Guerrier		BC	A	ttaque puissante si	upérieure Ignore la	a réduction des	dégâts jus	squ'à 10	0/—			
BONUS DE VOLONTÉ Niveau	\		Scier	nce du critique / Arı	me acérée / Sort Aff	ûtage					× 2 Zone de critique	
+ = (+ 2) ÷ 4 (arrondi à l'inféri	eur)	Z jivean	O Maîtrise des ar	mes Zone de critic	que augmentée	et confirm	ie toujoui	rs les c	oups critiqu	e 1 Multiplicateur	
MAÎTRISE I	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		AdM	Arme de base				Base	_			
20 Type d'arme		-		Propriétés spécia	ales			Dégâts		1 '	Arme	
Z	ATTAOIF	+					+		+		Arme Entrainement	
	ATTAQUE			de prédilection	(□ Supérieure)	☐ Science du	critique o	u arme a	cérée	☐ Maí	trise d'arme	
ATTAQUACTIONS ☐ Enchaînements Attaque supplér	mentaire si vous touchez			alisation martiale ue puissante	(□ Supérieure) (□ Supérieure)		/	/]		1 +	×	
		ATTE	nents i	nak tour u. h						•		
	ue supplémentaire si l'ennemi est inc		AdM	partitle de base				Base Dégâts	>	1 +	×	
	lioré Autant que voulu par tour	+		Propriétés spécia	ales		+		+		Arme	
· .	(requiert □ Don pour les critiques		Armo) de prédilection	(□ Supérieure)	Coionee du	oritique	u ormo o	oóróo	□ Mai	Entrainement Strise d'arme	
•	☐ Critique fébrile		Spécia	alisation martiale	(Supérieure)	Science du	critique o	u arme a	ceree	□ IVIdi	unse d'anne	
	☐ Critique ralentissant	旦	Attaqı	ue puissante	(Supérieure)		/		(1 +	×	
☐ Critique handicapant	☐ Critique étourdissant		Rapid	ité Une attaque s	upplémentaire au b	onus maximal	+	1				
 □ Critique assourdissant □ Critique de dissipation 	☐ Critique fatiguant ☐ Critique Épuisant	LIORATIONS		1							La moitié du bonus	
☐ Critique empalant	_ ontique Eparount	ATI	Juré Ennemi	2							d'ennemi juré de rôdeur est donnée aux alliés	
☐ Science du critique empalant		IOR	H	3]			est donnée augmalliés	
☐ Maîtrise du critique Appliquer de	eux effets de critique à la fois	AMÉL	Bonus	s de moral Inspira	ation Vaillante et au	tres	+		+			
	effet critique à la	A)				
	attaque sournoise dans un tour			3.0 1	E 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1							
DONS D'EQ	-		- 1		En prise en tenaille			4				
□ Incantation Alliée +2pour vaincre la RM			277						-	+ 1d6 par coup successif		
□ Défense coordonnée +2au DM		Ď.		Coup précis En	tenaille					+ 106 par	r coup successif	
☐ Manœuvres coordonnées +2au												
☐ A l'abri Prend le résultat d'un all		SO	US-T	OTAL AMÉLIO	RATIONS & TR	Avail b'éo	QVIPE /					
☐ Vigie Peut agir dans le tour de s			□М	arteler la faille Su	ır une attaque réuss	sie	+	1 par o	coup su	ıccessif		
☐ Mur de boucliers +1 / +2à la C	·	SNC	□ A1	taque en puissanc	e		-		+			
☐ Lanceur de sorts protégé +4aux		CTIONS		Concentration m	algré la fureur Ign	ore la pénalité d	l'attaque e	en puissa	nce su	r la premièr	attaque	
☐ Echanger de place Echange sa p ☐ Dos à dos +2à la CAcontre les ☐ Science du combat dos à dos ☐ Gambit de l'aîle brisée Donne +:	place avec un allié	JEV			ire +4 (+1aux niv				+		contre les ennemis plus gran	
□ Dos a dos +2a la CAcontre les	s tenailles	AQI						=				
Science du combat dos a dos	+2a la CA d'un allie CA	ATT		opertise du combat	Bonus deca		-					
Gambit de l'aîle brisée Donne +:	2 / +2, reçoit une attaque d'opportu	ınıte										
☐ Formation de Cavalerie Partage		ure al	Charg	je -2à la CApour	le reste du tour		+	2				
☐ Charge coordonnée Charger le n	·	JUE	□ Fr	appe Décisive Dé	de dégâts supplém	entaire	+ 1 dé	s 7				
☐ Échappatoire Ne provoque pas c		TAC		Science de la fra			+ 2 dé	k	+	d		
☐ Partenaire de feinte Quand un al		A	xa la	Frappe décisi	ve supérieure		+ 3 dé					
☐ Science du partenaire de feinte	e Quand un allié feinte, reçoit une A	(IPEE		Frappe Dévastati	rice +2par dé sup	plémentaire			+			
		e ≹I té	ras 7	□ Coup dévasta	teur amélioré +2p	ar dé	+		aux	confirmatio	ns de critiques	
☐ Saisir l'instant Ad'O quand un al)				
Reprends-toi +1à tous les jets			Don n	our les critiques			+	/ allv /	confirm	nations de c	ritiques	
□ Double croc-en-jambe Quand un				ico orinqueo				- uun		.ations ut 0		
☐ Cible d'opportunité Attaque à dis	istance suppiementaire quand un alli	e tou	che									