GUERRIER Niveau de Guerrier
ENTRAÎNEMENT AUX ARMES
Niveau Type d'arme
9
13
17
ENTRAÎNEMENT AUX ARMURE
BONUS DE RÉDUCTION DU MALUS DEX MAXIMAL D'ARMURE AUX TESTS
+ -
19 RD 5/- en portant une armure ou un bouclier
COURAGE
FEAR EFFECT WILL BONUS Niveau de Guerrier
+ = (+ 2) ÷ (arifondi à l'inférieur)
MAÎTRISE D'ARME
Type d'arme
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 require Don pour les critiques
☐ Critique sanglant ☐ Critique fébrile
☐ Critique Aveuglant ☐ Critique ralentissant
☐ Critique handicapant ☐ Critique étourdissant
□ Critique handicapant □ Critique étourdissant □ Critique assourdissant □ Critique fatiguant □ Critique de dissipation □ Critique Épuisant □ Critique empalant
☐ Critique handicapant ☐ Critique étourdissant ☐ Critique assourdissant ☐ Critique fatiguant ☐ Critique de dissipation ☐ Critique Épuisant ☐ Critique empalant ☐ Science du critique empalant
 □ Critique handicapant □ Critique étourdissant □ Critique assourdissant □ Critique fatiguant □ Critique épuisant □ Critique empalant □ Science du critique empalant □ Maîtrise du critique Appliquer deux effets de critique à la fois
☐ Critique handicapant ☐ Critique étourdissant ☐ Critique assourdissant ☐ Critique fatiguant ☐ Critique de dissipation ☐ Critique Épuisant ☐ Critique empalant ☐ Science du critique empalant
 □ Critique handicapant □ Critique étourdissant □ Critique assourdissant □ Critique fatiguant □ 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
☐ 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
 □ Critique handicapant □ Critique étourdissant □ 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
☐ 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 +2 pour vaincre la RM
☐ 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 ☐ Manœuvres coordonnées +2au BMO ☐ A l'abri Prend le résultat d'un allié sur un jet de réflexes
 □ Critique handicapant □ Critique étourdissant □ 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 □ 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
□ Critique handicapant □ Critique étourdissant □ Critique assourdissant □ Critique fatiguant □ Critique de dissipation □ Critique Épuisant □ Critique empalant □ Science du critique empalant □ Science 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 / +2à la CAquand chacun utilise un bouclier
□ Critique handicapant □ Critique étourdissant □ Critique assourdissant □ Critique fatiguant □ Critique de dissipation □ Critique Épuisant □ Critique empalant □ Science du critique empalant □ Science 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 / +2à la CAquand chacun utilise un bouclier □ Lanceur de sorts protégé +4aux tests de concentration
□ 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 □ 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 +2à la CAquand chacun utilise un bouclier □ Lanceur de sorts protégé +4aux tests de concentration □ Échanger de place Échange sa place avec un allié
□ Critique handicapant □ Critique étourdissant □ Critique assourdissant □ Critique fatiguant □ Critique empalant □ Critique épuisant □ 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 +2 pour vaincre la RM □ Défense coordonnée +2 au BMO □ Manœuvres coordonnées +2 au 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 +4 aux tests de concentration □ Échanger de place Échange sa place avec un allié □ Dos à dos +2à la CAcontre les tenailles
□ 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 □ 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 / +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
□ Critique handicapant □ Critique étourdissant □ Critique assourdissant □ Critique fatiguant □ Critique empalant □ Critique épuisant □ Science du critique empalant □ Science 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 / +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'aîle brisée Donne +2 / +2, reçoit une attaque d'opportunité
 □ Critique handicapant □ Critique étourdissant □ Critique fatiguant □ 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 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'aîle brisée Donne +2 / +2, reçoit une attaque d'opportunité □ Formation de Cavalerie Partage l'espace, charge à travers une monture alliée
□ Critique handicapant □ Critique étourdissant □ Critique assourdissant □ Critique fatiguant □ Critique empalant □ Critique épuisant □ Science du critique empalant □ Science 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 / +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'aîle brisée Donne +2 / +2, reçoit une attaque d'opportunité
Critique handicapant
Critique handicapant
Critique étourdissant Critique assourdissant Critique de dissipation Critique Épuisant Critique empalant Science 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 Al'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'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 DEXà la CA
Critique étourdissant Critique assourdissant Critique de dissipation Critique Épuisant Critique empalant Science du critique empalant 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 Allièe +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 / +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'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 DEXà la CA Science du partenaire de feinte Quand un allié feinte, reçoit une Ad'O
Critique handicapant

☐ Cible d'opportunité Attaque à distance supplémentaire quand un allié touche