

ARMOUR MASTER

(GUERRIER)

Niveau de
Guerrier

ENTRAÎNEMENT AUX ARMURES

BONUS DE
DEX MAXIMAL

+

RÉDUCTION DU MALUS
D'ARMURE AUX TESTS

-

DEFLECTIVE SHIELD

SHIELD TOUCH
AC BONUS

+

Niveau de
Guerrier

= (+ 2) ÷ 4
(arrondi à l'inférieur)

ARMOURED DEFENCE

		LIGHT	MEDIUM	HEAVY
Niveau	5 DR	1/-	2/-	3/-
Niveau	19 DR	4/-	8/-	12/-

FORTIFICATION

Niveau	9	Light fortification:	25%	Chance to negate critical hits and sneak attack
Niveau	13	Medium fortification:	50%	

INDESTRUCTIBLE

Niveau 20 Immune to critical hits and sneak attack while wearing armour.

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 Aveuglant
- ☐ Critique handicapant
- ☐ Critique assourdissant
- ☐ Critique de dissipation
- ☐ Critique empalant
- ☐ Science du critique empalant
- ☐ Critique fébrile
- ☐ Critique ralentissant
- ☐ Critique étourdissant
- ☐ Critique fatiguant
- ☐ Critique Épuisant

☐ 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