

THUNDERSTRIKER

Poziom
Wojownika

(FIGHTER)

WYSZKOLENIE W BRONI

Poziom Rodzaj Broni

5

9

STRAPPED SHIELD

Poziom 3

Take no penalty to attack with both hands while wearing a buckler.

Poziom 7

HARDBUCKLER

Make shield bash attacks with a buckler like a light shield.

Poziom 11

KNOCKBACK SMASH

When using your buckler to attack, gain its enhancement bonus to attack and damage.

Poziom 13

HAMMER AND ANVIL

Take only half penalty for using a buckler as an off-handed weapon.

Poziom 15

BUCKLER DEFENCE

Retain +1 shield bonus when using both hands to fight.

Poziom 17

BALANCED BASHING

Take no penalty for using a buckler as an off-handed weapon.

Poziom 19

IMPROVED BUCKLER DEFENCE

Retain all shield bonuses when using both hands to fight.

ODWAGA

FEAR EFFECT

WILL BONUS

Poziom
Wojownika

+

= (+ 2) ÷ 4

(Zaokrąglane w dół)

WEAPON MASTERY

Poziom Rodzaj Broni

20

ATUTY BOJOWE

☐ Rozszczępienie

Dodatkowy atak jeśli trafisz

☐ Większe Rozszczępienie

Dowolna liczba dodatkowych ataków na rundę

☐ Rozszczępiający Finisz

Dodatkowy atak jeśli przeciwnik jest ogluszony.

☐ Ulepszone Rozłupujące Wykończenie

Jakikolwiek numer na rundę

KRYTYCZNE EFEKTY

require

☐ Krytyczne Skupienie

☐ Krwawy Krytyk

☐ Mdlący Krytyk

☐ Oślepiający Krytyk

☐ Oszalamiający Krytyk

☐ Okaleczający Krytyk

☐ Ogluszający Krytyk

☐ Ogluszający Krytyk

☐ Rozpraszaający Krytyk

☐ Męczący Krytyk

☐ Przebijający Krytyk

☐ Wyczerpujący Krytyk

☐ Doskonałszy Przebijający Krytyk

☐ Mistrzostwo Krytyków

Stosuje dwa krytyczne efekty na raz

☐ Podstępna Precyzja

Apply a critical effect to the second sneak attack in a round

ATUTY DRUŻYNOWE

☐ Sprzymierzeńcy Czarujący

+2+2 do przebicia odporności na czary

☐ Skoordynowana Obrona

+2do DMB

☐ Skoordynowane Manewry

+2do PMB

☐ Nisko i Ostrożnie

Przyjmij wynik testu na refleks sprzymierzeńca

☐ Uważaj!

Działa w rundzie zaskoczeniowej, jeśli sprzymierzeniec może

☐ Tarczowa Ściana

+1 / +2do KP

kiedy obaj używają tarcz

☐ Obrona Czarującego

+4do testów koncentracji

☐ Zamiana Miejsc

Zmiana miejsc ze sprzymierzeńcem

☐ Back to Back

+2 to AC against flanking

☐ Doskonalsze Plecy w Plecy

+2do sprzymierzeńca KP

☐ Broken Wing Gambit

Grant +2 / +2, get attack of opportunity

☐ Formacja Kawalerska

Dzieli przestrzeń, szarżuje przez pole zajmowane przez wierzchowca sprzymierzeńca

☐ Skoordynowana Szarża

Szarżuje na tego same wroga co sprzymierzeniec

☐ Droga Ucieczki

Nie prowokuje AO kiedy znajduje się w sąsiedztwie sprzymierzeńca

☐ Jednoczesna Finta

Kiedy sprzymierzeniec wykonuje fintę, wróg traci ZR

premia do KP

☐ Doskonalsza Jednoczesna Finta

Kiedy sprzymierzeniec wykonuje fintę, zyskuje AO

☐ Sfora

Atak sprzymierzeńca pozwala Ci wykonać 1,5mkrok

☐ Wycucie Momentu

AO kiedy sprzymierzeniec potwierdzi krytyka

☐ Shake It Off

+1 to all saving throws per adjacent ally

☐ Przejażdżka Tandemem

Kiedy sprzymierzeniec jest w sąsiedztwie, rzuć dwa razy na PMB

☐ Cel okazyjny

Dodatkowy atak gdy sprzymierzeniec trafi z dystansu