

GUERRIERO

Livello
del Guerriero

ADDESTRAMENTO NELLE ARMI

Livello	Tipo di arma	
5		<input type="checkbox"/> -- <input type="checkbox"/> -- <input type="checkbox"/> -- <input type="checkbox"/>
9		<input type="checkbox"/> -- <input type="checkbox"/> -- <input type="checkbox"/>
13		<input type="checkbox"/> -- <input type="checkbox"/>
17		<input type="checkbox"/>

ADDESTRAMENTO NELLE ARMATURE

MAX DEST RIDUZIONE PENALITÀ
BONUS dell'ARMATURA PROVA dell' ARMATURA

+

-

Livello 19 DR 5/– indossando un armatura o usando uno scudo

AUDACIA

FEAR EFFECT Livello
WILL BONUS del Guerriero

+

=

(

+

2

)

÷ 4

(per difetto)

PADRONANZA DELL'ARMA

Livello 20 Tipo di arma

TALENTI di ATTACCO

AZIONI d'ATTACCO

- ☐ Incalzare Attacco extra se si colpisce
- ☐ Incalzare Potenziato Qualsiasi numero di att extra per round
- ☐ Incalzare Terminale Attacco extra se il bersaglio è fuori combattimento
- ☐ Incalzare Terminale Migliorato Qualsiasi numero di volte a round

EFFETTI sul CRITICO. require ☐ Critico Focalizzato

- ☐ Critico Sanguinante ☐ Critico Debilitante
- ☐ Critico Accecante ☐ Critico Incapacitante
- ☐ Critico Menomante ☐ Critico Stordente
- ☐ Critico Assordante ☐ Critico Affaticante
- ☐ Critico Dissolvente ☐ Critico Inesorabile
- ☐ Critico Trafiggente Migliorato
- ☐ Critico Trafiggente

☐ Critico Prodigioso Si applicano due effetti di critico insieme

☐ Sneaking Precision Applica un effetto critico al secondo attacco furtivo in un round

TALENTO DI SQUADRA

☐ Incantatore alleato +2 to overcome spell resistance

☐ Difesa Coordinata +2a DMC

☐ Manovre Coordinate +2a BMC

☐ Al Riparo Si prende il risultato di un alleato a salvz su riflessi

☐ In Guardia Agire in round sorpresa se può un alleato

☐ Muro di Scudi +1 / +2a CA quando entrambi usano scudi

☐ Shielded Caster +4 ai tiri di concentrazione

☐ Scambia Posto Scambia posto con un alleato

☐ Schiena contro Schiena +2 alla CA contro att. ai fianchi

☐ Schiena contro Schiena Migliorato +2 alla CA dell'alleato

☐ Broken Wing Gambit Grant +2 / +2, get attack of opportunity

☐ Formazione di Cavalleria Condivdre spazio, caricare atrvrso cavltre alleate

☐ Carica Coordinata Carica lo stesso nemico caricato da un alleato

☐ Escape Route Don't provoke AoO when adjacent to an ally

☐ Finta del Compagno Quando un alleato finta, il nemico perde il bonus DES alla CA

☐ Finta del Compagno Migliorata Quando un alleato finta, guadagni un AdO

☐ Pack Attack Ally's attack allows you to take 1,5 mtpasso

☐ Cogli l'Attimo AoO quando un alleato conferma un colpo critico

☐ Shake It Off +1 to all saving throws per adjacent ally

☐ Tandem Trip When ally is adjacent, roll twice for trip BMC

☐ Bersaglio di Opportunità Attacco extra quando un alleato colpisce a distanza