

Livello
del Guerriero

(FIGHTER)

ADDESTRAMENTO NELLE ARMI

17 □

ADDESTRAMENTO NELLE ARMATURE

BONUS dell'ARMATURA PROVA dell' ARMATURA

$$+ = (\quad + 2) \div 4 \quad (\text{per difetto})$$

PADRONANZA DELL'ARMA

Livello 20

TALENTI di ATTACCO

AZIONI d'ATTACCO

<input type="checkbox"/> Incalzare	Attacco extra se si colpisce
<hr/>	
<input type="checkbox"/> Incalzare Potenziato	Qualsiasi numero di att extra per round
<hr/>	
<input type="checkbox"/> Incalzare Terminale	Attacco extra se il bersaglio è fuori combattimento
<hr/>	
<input type="checkbox"/> Incalzare Terminale Migliorato	Qualsiasi numero di volte a round

EFFETTI sul CRITICO.	
<input type="checkbox"/> Critico Sanguinante	<input type="checkbox"/> Critico Focalizzato
<input type="checkbox"/> Critico Accecante	<input type="checkbox"/> Critico Debilitante
<input type="checkbox"/> Critico Menomante	<input type="checkbox"/> Critico Incapacitante
<input type="checkbox"/> Critico Assordante	<input type="checkbox"/> Critico Stordente
<input type="checkbox"/> Critico Dissolvente	<input type="checkbox"/> Critico Affaticante
<input type="checkbox"/> Critico Trafiggente Migliorato	<input type="checkbox"/> Critico Inesorabile
<input type="checkbox"/> Critico Trafiggente	
<input type="checkbox"/> Critico Prodigioso	Si applicano due effetti di critico insieme
<input type="checkbox"/> Sneaking Precision	Applica un effetto critico al secondo attacco furtivo in un round

TALENTO DI SQUADRA

<input type="checkbox"/>	Chiamata alleato	+2 to overcome spell resistance
<input type="checkbox"/>	Difesa Coordinata	+2a DMC
<input type="checkbox"/>	Manovre Coordinate	+2a BMC
<input type="checkbox"/>	Al Riparo	Si prende il risultato di un alleato a salvz su riflessi
<input type="checkbox"/>	In Guardia	Agire in round sorpresa se può un alleato
<input type="checkbox"/>	Muro di Scudi	+1 / +2a CA quando entrambi usano scudi
<input type="checkbox"/>	Shielded Caster	+4 ai tiri di concentrazione
<input type="checkbox"/>	Scambia Posto	Scambia posto con un alleato
<input type="checkbox"/>	Schiena contro Schiena	+2alla CA contro att. ai fianchi
<input type="checkbox"/>	Schiena contro Schiena Migliorata	+2alla CA dell'alleato
<input type="checkbox"/>	Broken Wing Gambit	Grant +2 / +2, get attack of opportunity
<input type="checkbox"/>	Formazione di Cavalleria	Condivdere spazio, caricare atrvrso cavoltre alleate
<input type="checkbox"/>	Carica Coordinata	Carica lo stesso nemico caricato da un alleato
<input type="checkbox"/>	Escape Route	Don't provoke AoO when adjacent to an ally
<input type="checkbox"/>	Finta del Compagno	Quando un alleato Finta, Il nemico perde il bonus DES alla CA
<input type="checkbox"/>	Finta del Compagno Migliorata	Quando un alleato finta, guadagni un AdO
<input type="checkbox"/>	Pack Attack	Ally's attack allows you to take 1,5 mt passo
<input type="checkbox"/>	Cogli l'Attimo	AoO quando un alleato conferma un colpo critico
<input type="checkbox"/>	Shake It Off	+1 to all saving throws per adjacent ally
<input type="checkbox"/>	Tandem Trip	When ally is adjacent, roll twice for trip BMC
<input type="checkbox"/>	Bersaglio di Opportunità	Attacco extra quando un alleato colpisce a distanza