

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 +4ai tiri di concentrazione

- ☐ Scambia Posto Scambia posto con un alleato

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

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

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

- ☐ Formazione di Cavalleria Condvdre 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 **1,5m** passo

- ☐ 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