

UNBREAKABLE

Poziom
Wojownika

(FIGHTER)

UNFLINCHING

MIND AFFECTING

Poziom
Wojownika

WILL BONUS

+

=

(

+

2

)

÷

4

(Zaokrąglane w dół)

Poziom

20

UNBREAKABLE MIND

Immune to mind-affecting effects.

SZKOLENIE W ZBROI

MAKSYMALNA

KARA DO TESTÓW

PREMIA ZE ZR

PREMIUM

PANCERZA

REDUKCJA

+

-

Poziom

19

RO 5/ - kiedy nosi zbroję lub używa tarczy

QUICK RECOVERY

Poziom

11

Need only 15 minutes rest or a healing spell to recover from being fatigued.

Poziom

15

UNLIMITED ENDURANCE

When exhausted, suffer only the effect of fatigued.

STALWART

Poziom

13

Take no damage and suffer no partial effect on a successful Fortitude or Will save.

Poziom

17

MIRACULOUS RECOVERY

Take the better of two rolls to recover from an ongoing effect.

ATUTY BOJOWE

- ☐ Rozszczępienie
- Dodatkowy atak jeśli trafisz
- ☐ Większe Rozszczępienie
- Dowolna liczba dodatkowych ataków na rundę
- ☐ Rozszczępiający Finisz
- Dodatkowy atak jeśli przeciwnik jest ogłuszony.
- ☐ Ulepszone Rozłupujące Wykończenie
- Jakikolwiek numer na rundę

KRYTYCZNE EFEKTY

require

☐ Krytyczne Skupienie

- ☐ Krwawy Krytyk
- ☐ Mdlący Krytyk
- ☐ Oślepiający Krytyk
- ☐ Oszłamiający Krytyk
- ☐ Okaleczający Krytyk
- ☐ Ogłuszający Krytyk
- ☐ Rozpraszaający Krytyk
- ☐ Męczący Krytyk
- ☐ Przebijający Krytyk
- ☐ Wyczerpujący Krytyk
- ☐ Doskonalszy Przebijający Krytyk

☐ Mistrzostwo Krytyków

Stosuje dwa krytyczne efekty na raz

☐ Podstępna Precyzja

Apply a critical effect to the drugi podstępny atak w rundzie

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

☐ Uwważaj!

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

☐ Wyczucie 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