

ODWAGA

FEAR EFFECT

WILL BONUS

Poziom

Wojownika

+

= (

+ 2

) ÷ 4

(Zaokrąglane w dół)

CLOSE CONTROL

Add your bravery bonus to CMB and CMD checks for bull rush, drag and reposition.

MENACING STANCE

Poziom

7

KARA

-

Poziom

Wojownika

= (

- 3

) ÷ 4

Penalty to enemies' attack rolls and concentration checks when adjacent..

Poziom

9

NO ESCAPE

Taking a 5-foot step or withdrawing from the area of meneacing stance provokes an attack of opportunity.

WEAPON MASTERY

Poziom

20

Rodzaj Broni

ATUTY BOJOWE

- ATAK PREMIA
- ☐ Rozszczepienie

Dodatkowy atak jeśli trafisz
- ☐ Większe Rozszczepienie

Dowolna liczba dodatkowych ataków na rundę
- ☐ Rozszczepiający 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
- ☐ Ogłuszający Krytyk

☐ Męczący Krytyk
- ☐ Rozpraszaający Krytyk

☐ Wyczerpujący Krytyk
- ☐ Przebijający 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
- ☐ Uwóżaj!

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 sprzymiezeńca
- ☐ 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
- ☐ Przejazdźka Tandemem

Kiedy sprzymierzeniec jest w sąsiedztwie, rzuć dwa razy na PMB
- ☐ Cel okazyjny

Dodatkowy atak gdy sprzymierzeniec trafi z dystansu