TAKTYK Poziom (FIGHTER) Wojownika
WYSZKOLENIE W BRONI
Poziom Rodzaj Broni  ————
13
17
SZKOLENIE W ZBROI
MAKSYMALNA KARA DO TESTÓW PREMIA ZE ZR PREMIZ PANCERZA REDUKCJA
+ -
19 RO 5/ - kiedy nosi zbroję lub używa tarczy
TACTICAL AWARENESS
INICJATYWA PREMIA Poziom
+ = Wojownika+ 2 ) ÷ 4 <sub>(Zaokrąglane w dół)</sub>
TAKTYK Teamwork feat
SHARING PER DAY Feat Sharing
Today
COOPERATIVE COMBATANT
INT additional allies aided. Allies gain +2 to next attack, or to AC against next attack.
BATTLE INSIGHT
INT attack bonus to one ally within line of sight.  Use 3 + INT per day.
WEAPON MASTERY
To Rodzaj Broni
ATUTY BOJOWE
☐ 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 runde  KRYTYCZNE EFEKTY require ☐ Krytyczne Skupienie
☐ Krwawy Krytyk ☐ Mdlący Krytyk
☐ Oślepiający Krytyk ☐ Osałamiający Krytyk ☐ Okaleczający Krytyk ☐ Ogłuszający Krytyk
☐ Ogłuszający Krytyk ☐ Męczący Krytyk
☐ Rozpraszający Krytyk ☐ Wyczerpujący Krytyk
□ Przebijający Krytyk
□ Doskonalszy Przebijający Krytyk □ Mistrzostwo Krytyków Stosuje dwa krytyczne efekty na raz
□ Podstępna Precyzja Apply critical effect to the 2nd sneak attack
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
☐ Uważaj! Działa w rundzie zaskoczeniowej, jeśli sprzymierzeniec może
☐ Tarczowa Ściana +1 / +2do KPkiedy 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 Szarza Szaruże na tego same wroga co sprzymierzeniec
□ Droga Ucieczki Nie prowokuje AO kiedy znajduje się w sąsiedztwie sprzymieżeńca □ Jednoczesna Finta Kiedy sprzymierzeniec wykonuje fintę, wróg traci ZRpremia do KP
☐ Doskonalsza Jednoczesna Finta Kiedy sprzymierzeniec wykonuje fintę, wrog traci Z.kpremia do k.P
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 okazyiny Dodatkowy atak gdy sprzymierzeniec trafi z dystansu