

WOJOWNIK

Poziom Wojownika

(FIGHTER)

WYSZKOLENIE W BRONI

Poziom

Rodzaj Broni

5

9

13

17

SZKOLENIE W ZBROI

MAKSYMALNA
PREMIA ZE ZR

KARA DO TESTÓW
PREMIIZ PANCERZA REDUKCJA

+

-

Poziom

19

RO 5/ - kiedy nosi zbroję lub używa tarczy

ODWAGA

FEAR EFFECT
WILL BONUS

Poziom Wojownika

+

= (

+ 2

) ÷ 4

(Zaokrąglane w dół)

WEAPON MASTERY

Poziom

Rodzaj Broni

20

ATUTY BOJOWE

ATAK PREMIA

☐ 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

☐ Oszalamiający 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

☐ Uważaj!

Działa w rundzie zaskoczeniowej, jeśli sprzymierzeniec może

☐ Tarczowa Ściana

+1 / +2do KP

☐ 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

☐ 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