

GUERREIRO

Nível de
Guerreiro

TREINAMENTO EM ARMA

Nível	Tipo de 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"/>

TREINAMENTO DE ARMADURA

DEX MAX ARMADURA PENALIDADE EM TESTES DE ARMADURA REDUÇÃO

+

-

Nível 19 RD 5/- quando vestindo armadura ou usando um escudo

BRAVURA

EFEITOS DE MEDO BÔNUS DE VONTADE

Nível de
Guerreiro

+

=

(

+

2

)

÷ 4

(Arredonda para Baixo)

MAESTRIA EM ARMA

Nível 20 Tipo de arma

TALENTOS DE ATAQUE

ATAQUE AÇÃO

- ☐ Trespassar Ataque extra se você acertar
- ☐ Trespassar Maior Qualquer número de ataque extras por rodada
- ☐ Cleaving Finish Extra attack if enemy is knocked out
- ☐ Improved Cleaving Finish Any number per round

CRÍTICO EFEITOS

requer ☐ Foco em Crítico

- ☐ Sangramento Crítico
- ☐ Crítico cegante
- ☐ Crippling Critical
- ☐ Crítico Ensurdecedor
- ☐ Dispelling Critical
- ☐ Crítico Empalante
- ☐ Crítico Empalante Aprimorado
- ☐ Sickening Critical
- ☐ Staggering Critical
- ☐ Crítico Atordoante
- ☐ Crítico Cansativo
- ☐ Crítico Exhaustivo

☐ Maestria em Crítico

Aplicar dois efeitos de talentos aos seus acertos críticos Aplica dos efeitos críticos de uma vez

- ☐ Sneaking Precision Aplique um efeito de crítico ao segundo golpe furtivo em uma rodada

TALENTOS DE TRABALHO EM EQUIPE

- ☐ Conjurador Mágico Aliado +2para superar resistência à magia
- ☐ Defesa Coordenada +2para DMC
- ☐ Manobras Corredenadas +2no BMC
- ☐ Duck and Cover Take ally's result on reflex save
- ☐ Cuidado Age em rodade surpresa se um aliado puder agir
- ☐ Parede de Escudo +1 / +2a CAquando usando ambos os escudos
- ☐ Shielded Caster +4 to concentration checks
- ☐ Trocar de Lugar Troca de lugar com um aliado
- ☐ Costas com Costas +2para CAContra flanqueamento
- ☐ Improved Back to Back +2 to ally's AC
- ☐ Broken Wing Gambit Grant +2 / +2, get attack of opportunity
- ☐ Formação de Cavalaria Compartilha espaço, investe através da montaria aliada
- ☐ Investida Coordenada Investe no mesmo alvo que um aliado
- ☐ Rota de uga Não provoca AdO quando adjacente a um aliado
- ☐ Parceiro de Fintar Quando um aliado finta, o inimigo perde seu bônus deDES na CA
- ☐ Parceiro de Fintar Aprimorado Quando um aliado finta, ganhe AdO
- ☐ Pack Attack Ally's attack allows you to take 1.5m step
- ☐ Aproveitar o movimento AdO quando um aliado confirma um crítico
- ☐ Shake It Off +1 to all saving throws per adjacent ally
- ☐ Tandem Trip When ally is adjacent, roll twice for trip CMB
- ☐ Alvo de Oportunidade Ataque extra quando um aliado atinge um alvo com ataque a longa distância