

ARMOUR MASTER

Poziom
Wojownika

(FIGHTER)

SZKOLENIE W ZBROI

MAKSYMALNA KARA DO TESTÓW

PREMIA ZE ZRPREMIUMZ PANCERZA REDUKCJA

+

-

DEFLECTIVE SHIELD

SHIELD TOUCH Poziom
AC BONUS Wojownika

+

= (

+ 2) ÷ 4

(Zaokrąglane w dół)

ARMoured DEFENCE

		LIGHT	MEDIUM	HEAVY
Poziom	5 DR	1/-	2/-	3/-
Poziom	19 DR	4/-	8/-	12/-

FORTIFICATION

Poziom	9	Light fortification:	25%	Chance to negate critical hits and sneak attack
Poziom	13	Medium fortification:	50%	

INDESTRUCTIBLE

Poziom

20 Immune to critical hits and sneak attack while wearing armour.

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
- ☐ Oszałamiający Krytyk
- ☐ Okaleczający Krytyk
- ☐ Ogłuszający Krytyk
- ☐ Męczący Krytyk
- ☐ Rozpraszaający Krytyk
- ☐ Wyczerpujący Krytyk
- ☐ Przebijający Krytyk
- ☐ Doskonałszy 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