

GLADIATOR

(FIGHTER)

Poziom

Wojownika

WYSZKOLENIE W BRONI

Poziom

Rodzaj Broni

5

9

13

17

SZKOLENIE W ZBROI

MAKSYMALNA KARA DO TESTÓW

PREMIA ZE ZR PREMIZ PANCERZA REDUKCJA

+

-

Poziom

19

RO 5/ - kiedy nosi zbroję lub używa tarczy

FAME

Poziom

2

Begin performance combat with 1 extra victory point.

Poziom

10

Begin performance combat with 2 extra victory points.

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

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

Uważaj!

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 sprzymieźenica

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

Przejażdżka Tandemem

Kiedy sprzymierzeniec jest w sąsiedztwie, rzuć dwa razy na PMB

Cel okazyjny

Dodatkowy atak gdy sprzymierzeniec trafi z dystansu